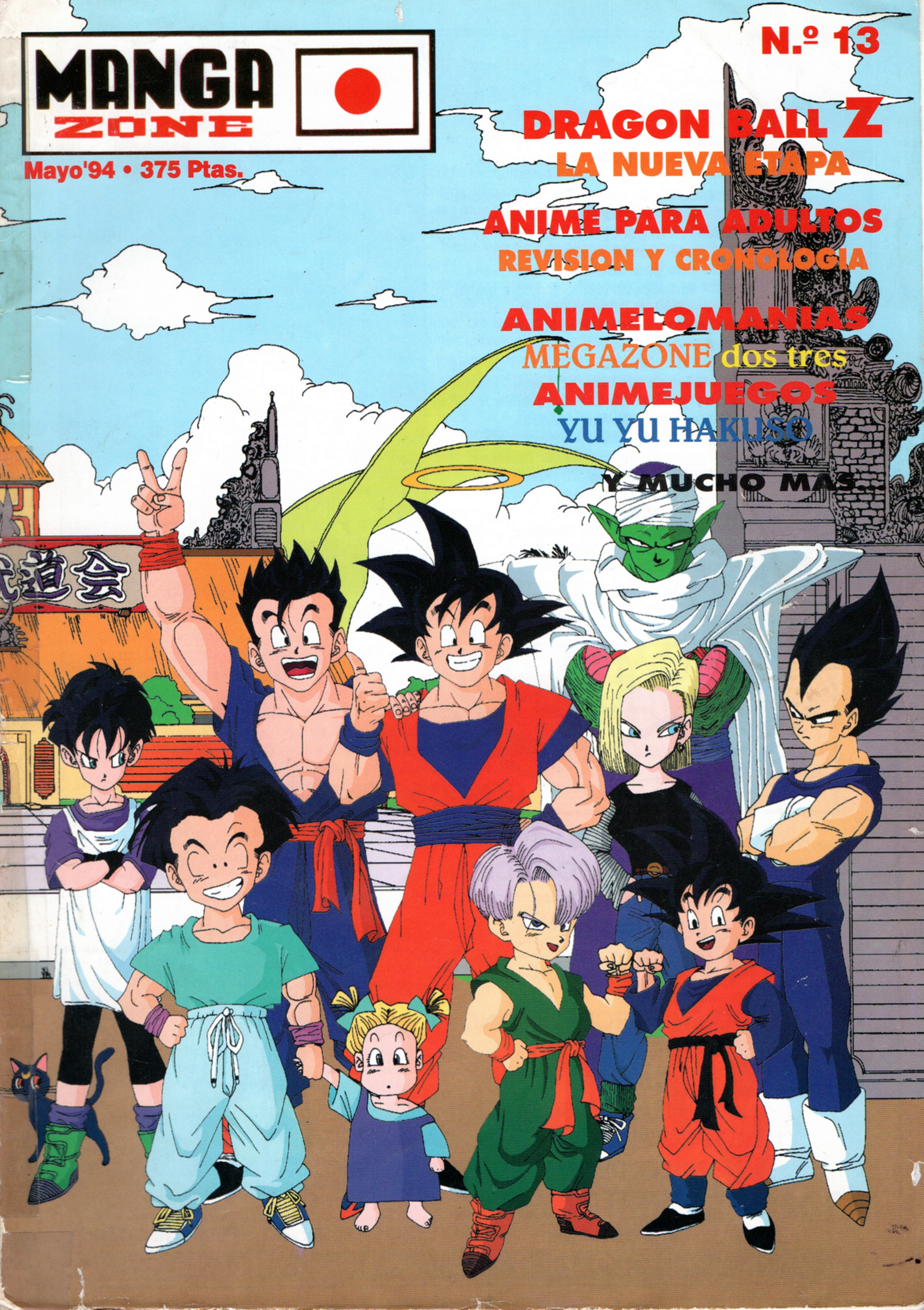

MANGA ZONE
Mayo'94 • 375 Ptas.
N.º 13
DRAGON BALL Z
LA NUEVA ETAPA
ANIME PARA ADULTOS
REVISION Y CRONOLOGIA
ANIMELOMANIAS
MEGAZONE dos tres
ANIMEJUEGOS
YU YU HAKUSO
Y MUCHO MAS...
武道会



STAFF y Demás Fauna

Editor: Alejandro "es que no sé manejarlo" Maicas
Redactor jefe, Maquetación, Tratamiento de imágenes, y nuevo récord mundial de confección de una revista: Jose Javier "¡arf, arf! por piedad, rematadme" Martínez
Productor ejecutivo: Santiago "es que tengo una boda..." Forés
Inestimable ayuda técnica: Francisco "carajillero" Garrigues
Inestimable ayuda documental: Fernando "patachula" Carrión

Equipo MangaZone:
Articulistas para este número:
Gonzalo B. "¡ah! ¿eso está en mi artículo?" Tello
K.I.A.
Luis "¿los artículos? Para mañana seguro" Alís
Micky "¿y cuándo vais a poner mi Vegeta?"
Santiago "MoonHunter" Forés
Juan Gómez Martín
Alejandro Maicas
Javier "pingajo" Martínez
Dibujantes para este número:
Micky
Juan Gómez Martín
Miguel Angel "Motenai" Sánchez.
Ramón J. Pla.
Lectores: Gente a la que más vale que le guste este número. Al menos, que mi heróica muerte no haya sido en vano.

EDITORIAL



Como diría Angel Nieto: ¡Aquí tenéis nuestro número 12+1!

Sí, ya son 13 los números de esta nuestra/vuestra revista. Y pese a que el 13 es considerado un número que trae mala suerte, a nosotros nos han ocurrido cosas muy positivas durante la elaboración de éste. Cosas que se verán reflejadas en próximos números. Aunque de momento, prefiero no adelantaros nada, vamos, por si acaso (¡lagarto, lagarto!). Así que vamos con la editorial.

Una de las noticias más importantes que se va a producir este mes, es la celebración del 12º Salón del Cómic de Barcelona (que será nuestro segundo salón. No faltaremos a la cita). Al parecer, este año volverán a estar presentes las principales editoriales japonesas. Sin embargo, no hay noticias de que vaya a venir ningún autor famoso, como ocurriera el pasado año. Es una lástima, pero bastante comprensible, ya que este año el Salón no está dedicado a Japón, sino a Francia. No se puede repetir todos los años, qué se le va a hacer. De todas formas, nosotros intentaremos informarnos de todas las novedades que vayan a aparecer, y os las comentaremos en próximos números. Además, como ya dije el año pasado, si tenéis la oportunidad de pasaros por el Salón, no dejéis de hacernos una visita.

!Ah!, hablando de Salones, precisamente hace unos días se celebra el primer Salón del Cómic de Madrid (del 15 al 24 de Abril). Según fuentes bastante fiables, la organización no fue muy buena, ya que parece que se preparó deprisa y corriendo en muy poco tiempo, y no se enteró casi nadie del evento. Por lo que faltaron las principales editoriales, tiendas, etc... al mismo. De todas formas, a ver si con un poco de suerte empiezan a proliferar iniciativas como ésta en otras ciudades de nuestro país, ¡vamos, vamos, anímense!. Porque este nuestro maravilloso mundo del cómic las necesita, y mucho.

Por cierto, en este Salón de Madrid se ha dedicado un día al Manga. Y, por supuesto, también os tendremos informados de lo acontecido en él.

Pasando a otra cosa, Norma Cómics quiere hacer un concurso entre los amigos aficionados al Manga, y es posible que MangaZone participe en dicho proyecto. No os adelanto más por el momento.

Lo que sí os diré, es que voy a volver a encargarme, junto a Javier, de la maquetación de la revista (el pobre lo estaba pidiendo a gritos, pues ya le llegaban las ojeras al mismísimo ombligo). Por fin volveré a lo que es lo mío, y espero estar a su altura, pues me ha dejado el listón muy alto.

(si quieres te lo bajo, pero menos coba y da el callo de una buena vez, so vago -JJ).

Bueno, termino aquí. Y antes de que Ray me encuentre, me despido de todos vosotros hasta el próximo mes, con una sonrisa de oreja a oreja, y diciendo como de costumbre:

!!! Larga vida al manga !!!

(!Y a mi nuevo ordenador, que voy a estar pagando durante los próximos 4 años! !San Antivirus me lo proteja!)

Alejandro Maicas

Fe de erratas:

En nuestro AniMelomanías referente a Macross había una pequeña imprecisión: la versión en castellano de la película "Macross: Love, Do You Remember?" tenía como acompañamiento de los títulos de crédito finales una versión karaoke, pero a los de la original los acompaña la versión cantada por Mari Iijima.

En el artículo aparecido en el nº 12 sobre la película "La Super Batalla" de DragonBall Z, apareció por error el nombre de Verdak, padre de Gokuh, en lugar de Turles, que era el correcto.

Y sí, cometí un garrafal error de ortografía en el artículo sobre Dominion actos III y IV. Pero no os voy a decir cuál. Hay que leerlo.

Filmación de fotolitos:



Impresión:

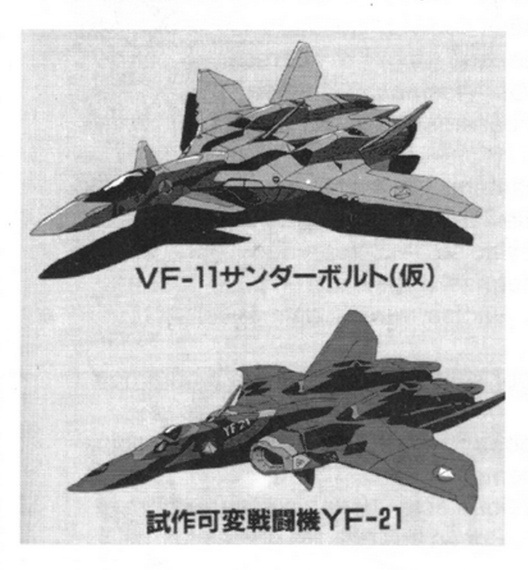


Distribución:



NOTICIAS JAPÓN

Macross Plus es el título elegido para la nueva OVA situada en el universo Macross. Programada en principio para aparecer esta primavera, se anuncia que constará de cuatro episodios de cuarenta minutos cada uno. El diseño de personajes esta vez no ha corrido a cargo de Haruhiko Mikimoto, sino de unnuevo dibujante. Los diseños mecánicos sí han venido de la mano del habitual del Studio Nue Shoji Kawamori, creador de los originales.

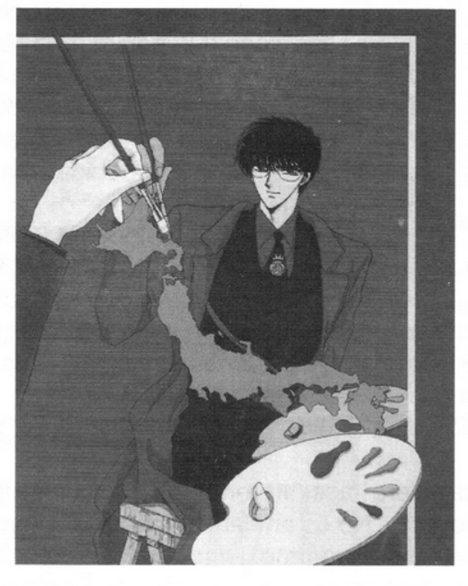


La historia tiene lugar cuarenta años después de la serie televisiva (*aquí Robotech*), y en ella aparecen cuatro personajes principales: Isamu es el protagonista principal. Garudo (Gald) es su rival, un aspirante a piloto mestizo entre un humano y un Zentraedi. Lucy y Myun son las protagonistas femeninas. Aunque no podemos aprobar en ningún momento el divorcio entre las palabras "Macross" y "Mikimoto", habremos de esperar para poder verla y juzgar. Ya veremos.

El famoso manga de Kia Asamiya *Compiler*, publicado en la revista Afternoon de Kodansha, acaba de ser adaptado a la animación. Los responsables han sido Movic y King Records. La animación ha corrido a cargo de los estudios de animación Fantasia y Animate Film. Diseño de personajes de Yuji Moriyama, quien ya trabajara de director artístico en *Top wo Nerae!! Gunbuster*, y diseñara los personajes del OVA *Madara*, basado en el cómic de Shou Tajima.

Confirmado: este verano se estrena en todo el mundo (o sea, Japón y Estados Unidos) el film de imagen real basado en el videojuego *Street Fighter II*. Parece ser que en él ya aparecerán los personajes incluidos en su secuela, *Super Street Fighter II*. Es decir, Cammy, Dee Jay, ThunderHawk y Fei Long. Y atención, porque paralelamente se va a estrenar sólo en Japón (al menos en principio) un película de animación, de la mano de la mismísima Toei Animation.

Las CLAMP se deben de estar forrando (perdón por la grosería). Acaba de aparecer el pasado 21 de Marzo en Japón el OVA *Tokyo Babylon 2*. 50



minutos de animación, producidos por el estudio Madhouse y editados por la Sony Music Entertaiment.





Boku no chikyu wo mamotte. Esto significa: Por favor, salvad mi Tierra. Es el título de una OVA que ya va por su sexto episodio, basada en el manga del mismo título publicado en el Hana to Yume Comics (Cómics de Flores y Sueños), una revista de la editorial Hakusensha dedicada a la publicación de Shojo Manga, en la cual también se han publicado los cómics de *Koko wa Green Wood* y *OZ*, que han dado origen a sus respectivas OVAs.

La revolución en los juegos de lucha se llama *Virtua Fighters* de Sega. Hasta el momento se han editado 3 CDs: el más importante es el *Virtua Fighter Album*, con todas las canciones que aparecen en el juego más algunas de



bonus. Los "Poligon fighters", como se los ha dado en llamar, pegan muy duro.

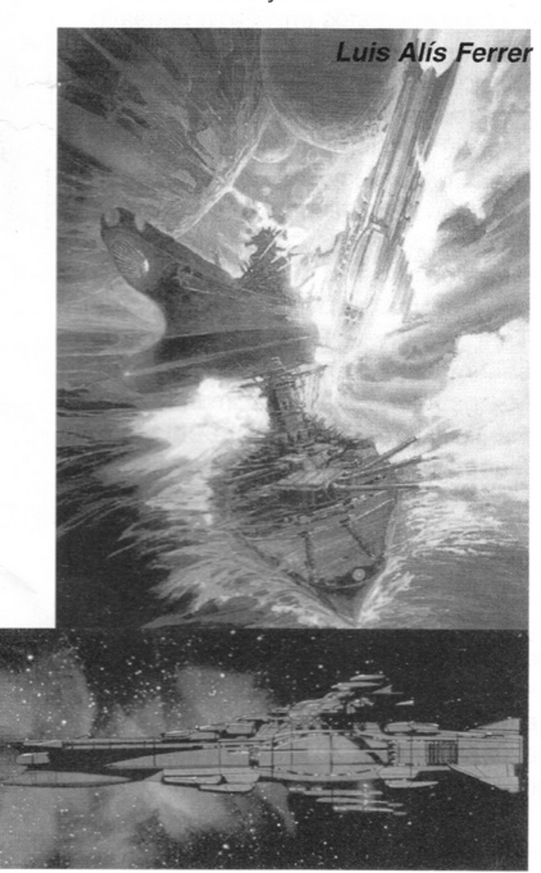
Victor Entertaiment Industries y Shueisha, en representación de su revista Bussiness Jump (donde se publica *Gunnm*, de Yukito Kishiro), se asocian para sacar al mercado una serie de OVAs basados en cómics de la susodicha revista: Bussiness Jump Video (fácil, ¿eh?): *Natsuki Crisis*, cuyo primer episodio apareció el 23 de Enero, y el 21 de Abril el segundo, es una historia de unas chicas duchas en las artes marciales, mientras que la bomba va a ser *Campus Guardess*, basa-

da en un nuevo manga de Kazushi Hagiwara, autor de la celebérrima *Bastard!!*. De ésta, en cambio, aún se está terminando la post-producción y saldrá el próximo 27 de Mayo. Serán 30 minutos de animación al precio de 5800 yens.

Los OVAs de Ranma 1/2 siguen la historia de los comics de Rumiko Takahashi. El cuarto volumen está a punto de salir, y en él aparecerá una profesora del colegio de Ranma que tiene una moneda de 10 yens mágica: gracias a ella se convierte en una despampanante y perversa mujer, que les traerá muchos problemas a Ranma y compañía.

Una nueva OVA basada en la legendaria serie *Uchu Senkan Yamato* (Crucero Espacial Yamato) de 108 minutos de duración. Aparecida el pasado 21 de febrero de la mano de Bandai Visual y Emotion, su título es *Shin Uchu Senkan Yamato-The next generation* (Nuevo Crucero Especial Yamato-La nueva generación). El concepto de la serie ha sido desarrollado por el mismo Reiji Matsumoto, autor de la serie original. Sahiro Maeda del Estudio Gonzo, que ya trabajó en *Fushigi no Umi no Nadia* ha sido el director de animación. Los nuevos elementos futurísticos añadidos en el diseño corren a cargo de un tal Syd Mead, tal vez un seudónimo, pero indudablemente acertado en el espectacular diseño del nuevo Yamato. El vídeo y el Laser Disc cuestan 9.800 yens.

Luis Alís Ferrer



NOTICIAS USA

PowerPC

Con la llegada de los nuevos modelos Macintosh basados en el microprocesador Risc PowerPC 601 de Motorola/IBM/Apple, una nueva era de la informática se abre ante AAAAY, VALE, VALE, YA ENTRO EN FAENA. ¿SERA POSIBLE EL HISTERICO ESTE? QUE TE DEN MORCnada, nada. Que no, que no decía nada. Hale, hale, fuera de aquí.
¡Ejúm! ¡Ejerrúm!

Antartic Press

Amazing Strip #3, o sexo, canciones y recuerdos, de la mano de Ippongi Bang. Fantastic Panic #5 (¿y eso qué es?), de Ganbear. Girls of Ninja High School 1994, historias sobre los personajes femeninos del más popular Mangoide americano, realizadas tanto por los dibujantes de la editorial como por los fans de la serie, y con las pertinentes dosis de "cutegirlxplotation" de rigor. Hitomi II: Geohammer #5 (¡huy huy! ¿Tetsuo II, anyone?), por Dave Wilson. Bombazo: Iczer One #1, por Toshihiro Hirano y Yasuhiro Moriki, nada más y nada menos que las aventuras de la pequeña guerrera de ojos tristes contra los CthuWulf. Es el Manga de donde derivó el Anime. Prometedor. Sentai #2, la revista sobre el Fantástico asiático, centrada en los "Mighty Morphing Power Rangers", un "Bioman" americano derivado de otro japonés, y que según parece pegó fuerte por esos lares. Para terminar con Antartic, Silbuster #4, de Kazumitsu Sahara.



Dark Horse

Appleseed DataBook #2, que como ya sabéis explica el universo del cómic de Masamune Shirow. Bubblegum Crisis: Grand Mal #2, Mangoide de Adam Warren y Robert deJesus basado en la famosa serie de OVAs. Aún no he podido verlo para creerlo (no me fío un pelo del arte de esos dos. Bubblegum es mucho Bubblegum). Y Caravan Kidd: Part 2 #10, con Mian Toris convertida en la rebelde más famosa de la tele en todo el Imperio.

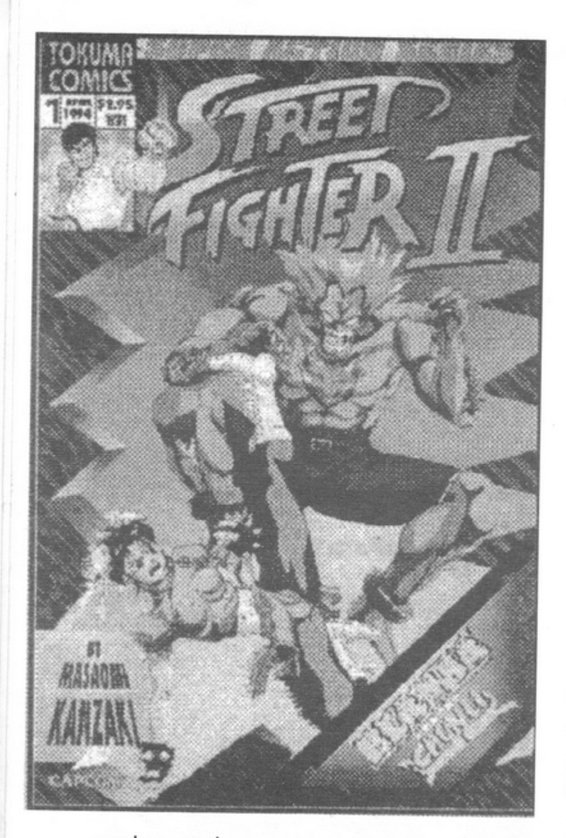


Malibu Comics

Veamos: Robotech: Invid War Aftermath #6, que intenta cerrar un ciclo y abrir otro, lanzando las vidas de los héroes de Mospeada en una nueva dirección. Robotech II: The Sentinels Book III #8, basado en la abortada segunda serie de Robotech etc. etc., y Project A-Ko #3 y #4, que relata la aventura de la primera OVA de la serie.

¡Viz! ¡Tatatachán tachán... hum... tachán...! No, por alguna razón, esto ya no funciona

Bueno. Primero que nada, MACROSS II Graphic Novel, o la simple y lisa compilación del cómic en un volumen. Seguimos con el Animerica Vol.2 #4, centrado en la serie "No Need for Tenchi", además de los habituales comics de Lum y Area 88. Battle Angel Alita: Part II #6, con la chica que sigue buscando gresca y que va a terminar consiguiéndola. Bio-Booster Armor Guyver #7, tras la muerte del primer Guyver. Lycanthrope Leo #2, uno de esos casos en los que la publicidad supera la ficción, me temo. A ver si os

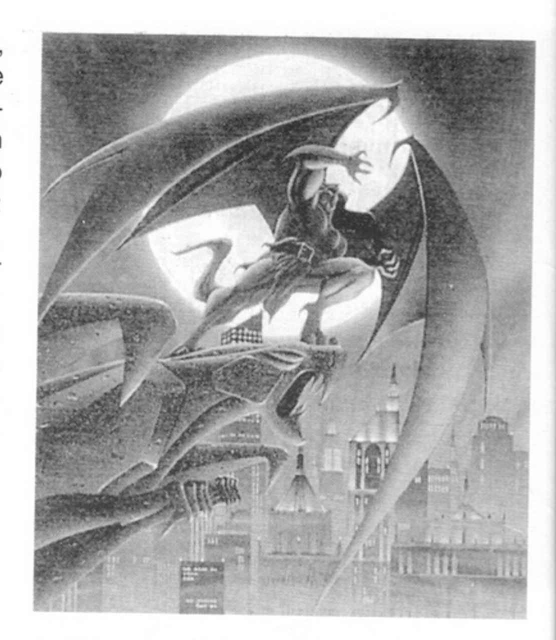


podemos hacer una revisión pronto. ¡Flash! Se anuncia Street Fighter II para ya mismo. Sí, la de Masaomi "Xenon" Kanzaki de que hablamos hace unos números. ¡Va! ¿Es que no váis a hacer la ola, por lo menos? MACROSS II, Lovers Again Illustration Book, que es un número de "This Is Animation" (colección de volúmenes monográficos sobre Animes conteniendo el relato en imágenes, los diseños de personajes y Mecha, y demás información) esta vez editado a la occidentala y con un pellizco de texto en inglés para guiarse por las secciones. Muy atractivo. Maison Ikkoku: Part II #4, con los padres de Kyoko intentando que la muchacha deje atrás la pensión (que es que se cae de vieja). Mermaid's Scar #1, continuación de la primera historia de las sirenas de Rumiko Takahashi publicada en Animerica. Mobile Suit Gundam 0083 #6, ya sabéis, las viñetas son fotos con bocadillos superpuestos. Ranma 1/2: Part III #5, Mousse combatiendo a un Ranma con un disfraz de mujer que parece tan real como la vida misma, cortesía de la abuela de Shampoo. Ultraman Classic: Battle of the Ultra-Brothers va por el número 4. Finalmente, Venger Robo #6, por Go Nagai y ken Ishikawa.

Varios

Ilustraciones de mujeres guerreras orientales por occidentales, o Jade Warriors Portfolio Set One, del artista Héctor Gómez (no sé si ésto debería estar aquí realmente...). Las revistas de cómic japonesas Dragon, Out y Young Hip de agosto. Aids Manga, publicado por Books Nippan, cómic de carácter semidocumental que muestra la enfermedad del SIDA de un joven japonés y el efecto en su círculo de amistades. Century of the Growl: Monster Painting Series, Godzilla, Frankenstein y conocidos pintados por Takashi Minamimura. Kishin Heidan Art Collection, basada en una historia retrofuturista a lo Giant Robo pasando por el estilo Miyazaki. Mono: Shadows of Heroes, para fans de Yoshitaka Amano, autor del Darkmindero "Vampire Hunter D" y la onírica "Angel's Egg". Utsunomiko II: Mutsumi Inomata Collection, ilustrado en varios estilos, desde acuarela a "Cell". Japanese Science Fiction, Fantasy, and Horror Films, de Stuart Galbraith IV (evidentemente de los Galbraith de Texas, Massachussets, Ohio... Dallas. Ugh, muy *ad hominem*, Juanola. Estamos cayendo muy bajo con estos chistes. ¿Qué habremos comido hoy?) sobre películas japonesas de estos géneros exhibidas en los EE.UU. Incluye sinopsis, críticas, datos sobre la producción y comparaciones entre las versiones japonesa y americana (las escabechinas, muchas veces bajo previo acuerdo entre las partes, podían llegar a incluir el cambiar los roles del "bueno" y el "malo" según el país). Sigue en listas el Robotech 3-IN-1, tres de las mejores novelas de Robotech publicadas por Del Rey Books en un solo tomo. Muy recomendables.





Animation Magazine Vol.7 #4: nunca la había mencionado antes, porque es una revista sobre la industria de la animación americana que no suele tocar mucho lo japonés (aunque en este número hay un artículo sobre "Wicked City"), pero todo aficionado a los entresijos de la materia debería adquirir por lo menos dos o tres números. En éste, se hace una nueva ronda de entrevistas a las compañías de animación que hacen uso del ordenador, ya sea para quemar etapas y mejorar la animación tradicional, para hacer animación 3-D convencional, o para crear productos híbridos y poco encajables en las anteriores categorías. De especial interés: una entrevista a los animadores de la Industrial Light & Magic centrándose en "The Mask", un nuevo film donde la ILM va a echar los restos en CGI; un ensayo de John Lasseter, Director Creativo de Pixar, sobre lo que funciona y no funciona a la hora de adaptar los recursos de la animación tradicional al mundo del 3-D; una entrevista a William Hanna y Joseph Barbera, donde explican sus tiempos heroicos y en qué clase de situación se encontraron para tener que recurrir a la animación limitada (de Tom y Jerry a Don Gato hay una señora distancia). Probadla.

Manga Newswatch #5 con una entrevista a Adam Warren sobre Dirty Pair. Mangajin #34 dedica su atención al juego en Japón, y al Pachinko en particular (Alejandro tiene un Pachinko de juguete en su cuarto), mientras que el #35 habla de las columnas de consejos personales a lo "Sra. Francis", que revelan mucho sobre las preocupaciones y problemas de los japoneses. Mecha Press #12 cubre la segunda parte del reportaje sobre Gundam 0083. Oriental Cinema #2 con un es-

pecial "BIOMANoides" tales como Robo Force, Lady Battlecop (¿perdón cuálo?), etc., además de monstruos japoneses, superhéroes coreanos y el trepidante Jackie Chan (si hubiera justicia en este mundo alguien habría organizado ya un Jackie Chan Fan Club en España, pero como no la hay...). Tamiya Model Magazine de Abril/Mayo, se trata de un bimensual publicado en Inglaterra sobre modelismo. Maquetas de Gundam... a punta pala, como os podéis imaginar. Inciso: los cafres estos me han dejado el Advance Comics del mes, pero me han quitado el suplemento de Star Trek/Star Wars. ¿Será porque no quieren que diga que el modelo de la NCC-2000 USS Excelsior, con luces y sonido, ha sido anunciada para Junio? Porque si no es por eso, yo ya no sé... (Ay, que tranquilidad, con el nuevo Jotal, mata-Jotas y cucarachas). Best of Figure, edición especial de Hobby Japan sobre modelos a escala de personajes del Manga y el Anime (femeninos mayoritariamente, qué le váis a hacer). Debut Official Art Book, ilustraciones basadas en tres personajes femeninos: Saori Fujimura, Aki Itou y Kumi Tanaka. Godzilla-Hobby Japan Special Issue, con nuestro queridísimo bicho enorme del aliento radiactivo y toda la alegre pandilla de la Isla Monster. Nizou Yamamoto: Works from Films, sin referencias.

Vídeo

Si me permitís abreviar, iremos sólo a las novedades: Hades Project: Zeorymer-Volume I: o chaval modificado genéticamente para manejar el robot Zeorymer empieza a preguntarse sobre su origen y sobre la forma en que su vida ha sido manipulada. Y RG Veda, partes 1 y 2 (de 2), de las divísimas CLAMP, en un ambiente de corte fantástico y pseudomedieval, lleno de primos de Zumosol andróginos estoicos y mucho negro de pestañas de Margaret Astor como es habitual en los diseños de personajes de estas creadoras. Muy bien animada, pero deja indiferente... ¡Luis, te paso la pelota! ¿Un perfil de las CLAMP para uno de estos días?

El arte de la animación

Streamline Pictures ha iniciado un programa sobre el arte de la animación. Esta compañía, con cinco años ya de negocio, ha sido una impulsora de la categoría de la animación "alternativa", lo que no sólo cubre la animación japonesa en los EE.UU. sino a otras corrientes dentro de su mismo país. Streamline posee "cells" (acetatos) originales y arte de preproducción de Akira, Robot Carnival, Rojin Z, IronMan 28FX, y Tekkaman Blade, así como de Heavy Metal, Wizards, Coonskin, American Pop y Little Nemo. Carl Macek, el presidente de Streamline, era en los 80 el dueño de una galería de arte de la animación, The Carl Macek Gallery. El énfasis del programa de arte de la compañía estará puesto en la venta de los "cells" originales, y el objetivo de Martin Crossman, conservador de arte animado de la Streamline, será educar al mercado sobre el valor del producto.

PowerPC

Y es que ya se ha presentado la primera gama de Apple Power Macintosh, desde el 6100 al superduperestupendo 8100AV, y las tarjetas de actualización para los modelos VALE, JAVI, YA ME VOY, HOMBRE, YA ME VOY, JOLINES, QUE HAY QUE VER COMO TE PONES POR NADA!!!

Juan Gómez Martín

Todo ha salido bien. JavHunter ya está nervioso. Ahora, el plan B: volverle loco. Igor, ve preparando el piano de cola mecánico y las circofonías satánicas. Así aprenderá a quitarme páginas del Taller.

NOTICIAS ESPAÑA

La casa por la ventana.

No se han privado. Al coincidir el aniversario de su presentación con la celebración del Salón Internacional del Cómic, los de Manga Films han preparado unos lanzamientos muy esperados: La esperadísima segunda parte de "Doomed Megalopolis" (4 de Mayo), la OVA de Ramma 1/2 "Buscando a Shampoo Desesperadamente" (4 de Mayo), la película de Los Caballeros del Zodíaco "La Leyenda de los Santos Escarlata (4 de Mayo), la primera entrega de la OVA Bubblegum Crisis, que consta de ocho capítulos y suponemos, que como siempre, nos los servirán de dos en dos (18 de Mayo), además del ya anunciado film de imagen real "Tetsuo" bajo el nuevo sello Strong Video.



Papel Papel

Y en manga, varias novedades. Por parte de Fórum "Daremon", con igual formato que Dragon Ball por lo que nos hace suponer que será una adaptación directa del original japonés. También de Fórum la tan esperada por muchos obra de terror del autor de Grey, Yoshihisa Tagami, "Horoby". Por parte de Norma Editorial, y cuando leáis este artículo quizás ya este en las tiendas, "City Hunter".

Santiago Forés, "MoonHunter".

(no, no, no busquéis que no hay más, que ésto es España... y el de antes Juan Gómez -JJ)

DRAGON BALL Z

NACE UN NUEVO HÉROE

-NEW HERO TANJO-

Cuando llevas casi siete mil páginas en las que se te cuenta la vida entera de unos personajes fabulosos, con los que has descubierto el mundo, te has casado, has tenido hijos, has luchado contra los seres más increíbles y has conocido a los bichos galácticos más alucinantes, hay cosas inevitables.

Mi idilio con Dragon Ball nació cuando comenzó a emitirse en TV3. Ahí comenzó todo. Probablemente yo fuera de los primeros en este país en tener un volumen japonés de Dragon Ball en las manos. Es pues así que este apasionado comentario que protagonizo a continuación es fruto del desmedido amor que siento por todos vosotros. Gokuh, cuando te casaste me puse tan feliz como si yo mismo me hubiera casado. He visto crecer a tus hijos. He visto como tu mayor enemigo se convertía en uno de tus mejores amigos. Te he visto morir y resucitar.

He visto los sentimientos puros y nobles que reinan en los corazones de todos vosotros y me he contagiado. También yo rompí el control remoto cuando vi los hipnóticos ojos azules de Juhachigô. Yo también he amado y he sufrido... al igual que todos vosotros. Os quiero de verdad.



¿Y a qué viene todo ésto? Pues que Dragon Ball tal y como la conocíamos ha terminado. Finish. Se acabó. En el volumen 36 ya no hay Freezers, ni Piccolos Daimaoh que intentan dominar el mundo, ni Perfect Cells, ni narices de esas. No hay nada. El cambio radical que ha ocurrido en Dragon Ball y que yo llevaba anunciando ya hace tiempo en las noticias de Japón supone una vuelta hacia el genio creador con el que Toriyama nos deleitó a todos. Un "back to the basics" en el que Toriyama demuestra que el poder de sus personajes está fuera de toda duda. Claro que sólo en el volúmen 36. En el 37 ya comienzan a aparecer unos monstruos que ya, ya...

Aún así, a partir de ahora el tratamiento va a ser diferente. Los personajes van a acabar de definirse por ellos mismos. El tempo va a ser mucho más relajado. Van a seguir habiendo grandes enemigos, pero ésto ya a partir del volúmen 37, e incluso a partir de aquí parece que van a ser meros interfaces para ir desarrollando a los demás personajes. El porcentaje de lucha no se ha reducido, pero sí que se trata de otra forma. La historia lleva mucho más toque de suspense y misterio, y sobre todo, mucho humor. En el volumen 36 no hay ningún combate, al menos hasta que comienza el Tenkaichi Budokai, y se está continuamente avanzado, de una manera deliciosa, en una presentación de nuevos o de viejos personajes que ya han crecido. En el volumen 37, inmersos ya en el campeonato, los combates son tratados menos exhaustivamente y crece por momentos ante el lector esa increíble sensación de tridimensionalidad que los personajes transmiten a cada momento. La credibilidad es absoluta.

Se admitirían como válidas dos hipótesis. La primera sería que debe ser relativamente sencillo contar la historia de estos personajes, que se escriben a sí mismos con su currículum. La



otra teoría, que parece mucho más probable, es que Akira Toriyama sea un verdadero genio del manga (seguro que no le descubro América a nadie). Su storytelling es poco menos que perfecto. La historia fluye, vuela literalmente por el papel. En ciertos momentos asusta ver que muchas de las viñetas debe planearlas en el momento de dibujarlas, y el resultado de la página es compacto, sin fisuras de ningún tipo. Como si una misteriosa inspiración guiara su mano. El "Mozart" del Manga le llamaremos.

LA HISTORIA

Las cosas están así, más o menos: Gokuh murió DEFINITIVAMENTE en el combate contra Perfect Cell. Al comienzo del volumen 36, titulado New Hero Tanjô (Nace un nuevo héroe), han pasado 5 años desde entonces. Songohan tiene 16 años y comienza a ir a la escuela superior, en Satan City. Va desde su casa, en la montaña, hasta la ciudad, montado en la nube Kintôn. Cuando llega el primer día a clase, antes de llegar a la escuela, se encuentra con unos desaprensivos atracando un banco. Deja la cartera escondida por ahí y se transforma en

Super Saiyajin poniéndolos a tono en pocos segundos. Huye rápidamente para que la policía no lo descubra, y cuando vuelve a por la cartera se encuentra con una chica guapísima, que acababa de llegar justo para ver la escena de los atracadores derrotados. Parece muy contrariada porque alguien haya vencido a los malhechores. Le pregunta a Gohan si vio algo. Éste dice que no y se marcha muy despacito.

Uno de los mandamases del banco llama a la chica, que se llama Videl (juego de palabras con la palabra ingesa Devil, luego veremos por qué) y le dice que vio a un guerrero con el pelo dorado. Videl queda un tanto extrañada y pensativa.

En la Orange Star High School, donde Videl asiste, se presenta a un nuevo compañero: Songohan. A la compañera de Videl, Ireza (Eraser, es decir, goma de borrar en inglés), parece gustarle mucho Gohan, y le llama para que se siente con ellas. Cuando Ireza presenta a Videl y a Gohan, los dos se quedan sorprendidos. Ella porque reconoce al chico que estaba en el banco del atraco, y él porque descubre que Videl... ¡¡es la hija de Mr. Satan!! (de ahí su nombre).

El tema de conversación en el colegio no es otro que la extraña aparición de un misterioso personaje benefactor en la ciudad, Kin-iro no Senshi (literalmente, el guerrero del color del oro), nombre que hace referencia al color de su cabello. Gohan comprende rápidamente que hablan de él y que pronto tendrá que hacer algo, si quiere mantener su anonimato. Videl comenta que en el banco le dijeron que el Guerrero Dorado llevaba una ropa muy parecida a la de Gohan, además de ostentar el símbolo de la Orange Star High School. Ireza le pregunta: "¿No serás tú?". Gohan da un respingo. Sin embargo, un compañero, Shapnah (Sharpener, sacapuntas en inglés), comenta que el color de su pelo es lo menos parecido al oro. El pobre Gohan no es muy discreto, y Videl cada vez sospecha más de él, sobre todo después de que diga alegremente que la casa donde vive está a 1000 kilometros de distancia (ha de arreglarlo diciendo que su coche es muy rápido), o de saltar 8 metros para coger un hit que iba para Home Run de Shapnah en un partidito de béisbol que juegan después del colegio. Así, después de las clases, la recelosa de Videl sigue a Gohan para ver dónde se dirige, y éste ha de burlarla doblando una esquina y



subiéndose a un edificio.

Consciente de la magnitud de sus problemas, Gohan va a ver a Bulma, la cual, usando la misma tecnología que se usa para hacer cápsulas Hoi-Poi, le fabrica un reloj que contiene un traje de superhéroe, y que para que aparezca no tiene nada que hacer más que pulsar un botón, y la vestimenta aparecerá ya en su cuerpo.

Para probarlo decide amonestar a unos energúmenos que conducían a velocidad temeraria en un potente coche de carreras. Varios problemas son los que le acarrea esto de ser novato en el mundo del bien y la justicia. 1º: El nombre. Cuando le preguntan el nombre, dice lo primero que le viene a la imaginación: Great Saiyaman. La risa de los pillos es evidente. 2º: La falta de credibilidad. Claro que cuando Gohan se cabrea y se carga a patadas el



asfalto, exigiendo que no se burlen de su nombre, los citados individuos ven que no iba en broma, y tras decirle que tiene un nombre precioso y que se van a portar bien se marchan en su bólido deportivo a una media de 7 km/h.

Al día siguiente, de vuelta en el colegio, Videl abadona repentinamente la clase, tras recibir un aviso a través de su reloj-transmisor de que unos atracadores huían por la ruta 81, lo cual sorprende a Gohan. Ireza y Shapnah le cuentan que como hija de Mister Satan, ha de atender los casos de delincuencia que se produzcan en la ciudad (ésto explica que acudiera antes al banco). Songohan decide ir a ayudarla, y de paso estrenar el traje de Great Saiyaman en otras tareas más trascendentes que controlar el tráfico. Tras pedir permiso y salir pitando, ha de esperar a que la chica entre en acción y detectar su Ki, porque **no tiene ni idea de donde está la ruta 81**.

Desde luego, Videl no se anda con chiquitas: la paliza que les está dando a los atracadores es soberana. SIn embargo, uno de ellos se levanta y se dispone a dispararle por la espalda (¡¡traidor!!). Y en este momento crítico llega Gohan, que tras hacer sus poses de presentación (horteras de verdad), acaba con el atracador rebelde. Pero Videl es muy lista, y lo reconoce por varias razones: la voz y el hecho de que supiera su nombre.

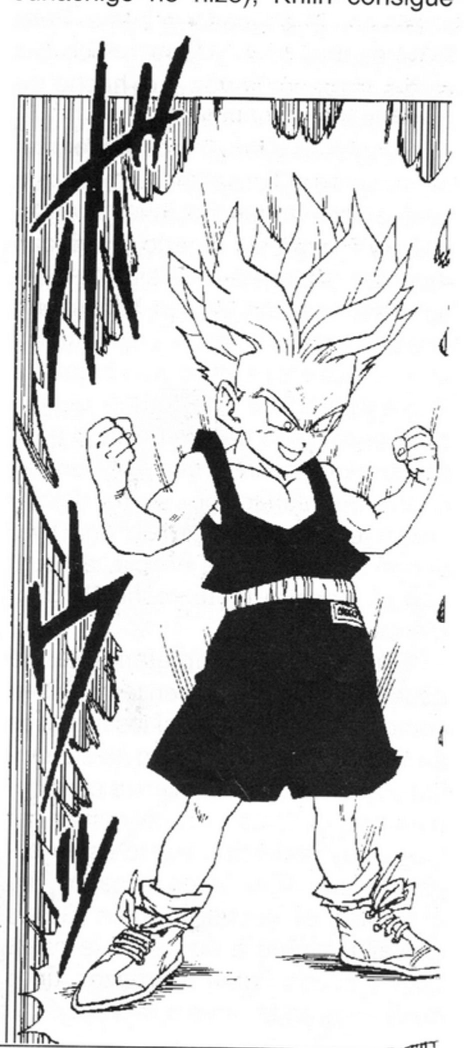
Songohan y los demás pretenden presentarse al Tenkaichi Budokai, que vuelve a celebrarse tras muchos años, y Gokuh, que está muerto y vive con Kaioh en el planeta del Kaioh del Sur, se comunica con Gohan hablándole directamente al corazón. Le comunica que ha recibido permiso para bajar a la Tierra y participar en el torneo. Gohan es el encargado de comunicarlo a todos los demás. Krilin, que se ha emparejado con Juhachigô, se ha dejado crecer el pelo y ha tenido una hija, acoge con alegría la noticia, al igual que el Maestro Mutenroshi, Piccolo, Dende, etc.

Chichi está completamente de acuerdo en que participen tanto Goten como Gohan, porque así los ingresos en cuanto a premios serán más cuantiosos. Así, Gohan comienza el entrenamiento de Goten, el cual resulta ser muy, muy poderoso. Hasta es ya capaz, a sus siete años escasos, de controlar el convertirse en Super Saiyajin, lo que a su padre le costo Dios y ayuda frente a Freezer, unos doce años atrás, más o menos.

Videl también quiere entrenarse con Gohan, tras descubrir sus poderes, y éste le enseña el control del Ki, lo que le va a permitir proyectar rayos de energía o volar, entre otras cosas.

Y por fín comienza el Tenkaichi Budokai. La emoción es generalizada cuando Gokuh aparece. Todo recuerda a los viejos tiempos. Goten y Trunks, inseparables amigos, van los dos de la mano a apuntarse, y reciben la noticia de que los menores de 15 años tienen un campeonato paralelo en el que los dos habrán de participar. Gokuh está abrumado ante tantos cambios. Su hijo tan crecido, Krilin padre...

Piccolo está bastante disgustado con el enfermizo afán de protagonismo de Mister Satan y se dedica a destruir todas las cámaras de los periodistas que prodigan sus atenciones hacia el pseudo-campeón. Comienzan las pruebas para averiguar la fuerza de los participantes, con un extrañísimo aparato para tal menester, similar a los que tenemos por aquí en las ferias. Estos son los resultados: tras muchos minutos de concentración y varias gotas de sudor por el suelo, Mister Satan consigue 137. Juhachigô consigue con un mínimo golpe 774. Conteniéndose todo lo que pueden (cosa que Juhachigô no hizo), Krilin consigue 192, Gokuh 186, Piccolo 210, y Vegeta se carga la máquina.



Comienzan los combates del campeonato para niños. Trunks, de 8 años, contra Idaasa, de 15 años, con clara y contundente victoria del primero. Más tarde se enfrentan Goten, de 7 años de edad y Icoose, de 14 años, hermano de Idaasa, y obviamente, con su mismo destino: una paliza.

La madre de estos dos esperpentos (no tienen otro nombre) se pone muy nerviosa, y loca de envidia, se dispone a atacar a Bulma, la madre de Trunks, pero Chichi pone las cosas en su sitio con un derechazo.

Y así, se llega a una emocionante final Goten contra Trunks. Los golpes que se dan son demoledores. Vuelan por el aire, rompen las baldosas del suelo, todo a una velocidad de vértigo. El público y Mister Satan literalmente flipan. La lucha pasa a palabras mayores. Aprendido de su padre, Trunks se dispone a hacer un golpe muy parecido a un Final Flash, que Goten esquiva con facilidad. Goten ejecuta entonces un KameHame-Ha, que Trunks no tiene problemas para evitar. Entonces, la lucha pasa a las manos, y Trunks proyecta a Goten hacia el cielo. Éste queda despistado, momento que Trunks aprovecha para hacerle una presa por detrás que inmoviliza al pobre Goten. Desesperado, decide transformarse en Super Saiyajin, lo que multiplica cuantitativamente su fuerza, y se libra del mortal abrazo de Trunks. El estupor que causa entre el público la transformación de Goten es absoluto.

La lucha sigue, y Goten se eleva mucho en el aire, disponiendose a efectuar un potente ataque aéreo. La velocidad que alcanza es impresionante. Hasta Trunks opta por escurrir el bulto y efectuar un movimiento de evasión. Pero Goten está atento y, rebotando en el suelo, consigue seguirlo, pero entonces es Trunks el que se convierte en Super Saiyajin, esquivándole y lanzándole una bola de energía, que alcanza a Goten, le empuja y le hace salirse del ring, llegando a tocar con la punta de los pies una de las gradas. Al tocar un elemento externo al ring, queda descalificado. Ooooh. Trunks vence, aunque Goten no tiene muy claro que la victoria haya sido legal, puesto que ellos dos habían acordado no transformarse en Super Saiyajin. Trunks está de acuerdo, pero le dice que si en la ocasión anterior Goten no se hubiera transformado, hubiera perdido irremisiblemente.

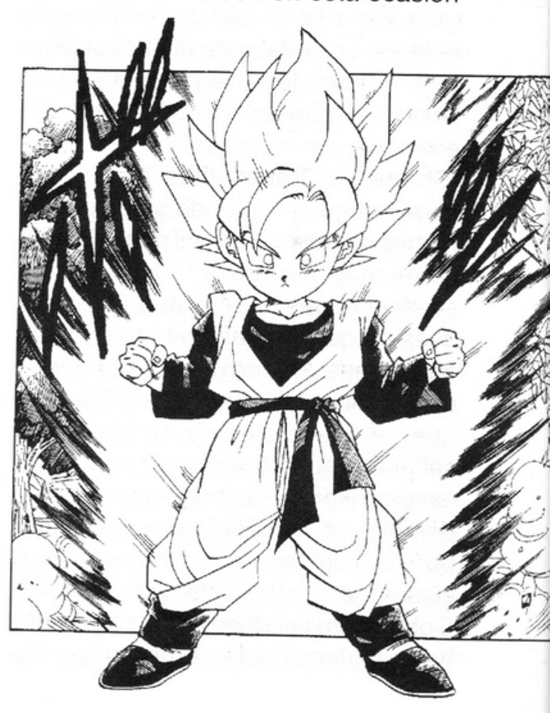


El "premio" que se le otorga al campeón del apartado de niños es un combate honorífico con Mr. Satan, al cual este combate no le hace ni pizca de gracia. Aún así, despues de bastante teatro (dolores de rodilla, etc...) acepta, pero resulta que Trunks quiere pegar primero, porque es un niño. Claro, el benevolente Satan no va a negarse a la petición de un pobre niñito. Y vaya si le pega. De un mamporro le deja K.O. y lo estampa en una pared fuera del ring.

Y entonces aparecen los que van a ser los nuevos personajes que determinen la acción a partir de ahora: un hombretón alto, muy alto, como Piccolo, y un pequeñajo de mirada traviesa que imponen mucho respeto. Hay algo en su planta que inspira humildad.

El bajito conoce a Gokuh, lo que extraña a todos. La presentación queda hecha, y el misterio queda ya establecido. ¿Amigos o enemigos?

Los sorteos para las finales quedan establecidos. 16 son en esta ocasión



los participantes. Se presentan también unos extraños personajes, con una pinta de brutos de agárrate y no te menees: Yamuh y Supopobicchi (Spopovich). Estos dos no tienen ni un pelo de tontos (ni de nada, son del club de Ten Shin Han) y llevan un extraño signo en la frente, en forma de M. También son finalistas del Tenkaichi Budokai.

El primer combate es el de Krilin contra un gordo seboso llamado Punter. No problem. Pero cuando llega el segundo combate (Piccolo, con su seudónimo Ma Junior, contra Shin, el personaje bajito misterioso), misteriosamente, Piccolo renuncia a luchar. No lo tengo muy claro, pero parece que Piccolo comprende quién es su adversario y no quiere arriesgarse debido a sus responsabilidades como Dios del planeta, junto a Dende. Claro que el único hecho que propicia su abandono es que Shin le leyera el pensamiento. En fin, un misterio. ¿Quién será en realidad este pequeñajo?

El tercer combate promete bastante. Se trata de la adorable Videl contra la bestia parda de Spopovich. Videl, que goza de popularidad entre el público (para algo es la hija de Mister Satan), no se arredra nada frente a este mastodonte. Al mismo tiempo, se produce una conversación entre Piccolo y Shin el pequeñajo. Piccolo parece haber adivinado que Shin es Dai Kaioh (El gran Rey del Universo, por encima del Kaioh que todos conocíamos y del Kaioh del Sur, Minami no Kaioh). Pero esta información no es del todo correcta, pues como el mismo Shin le revela, él es Kaioh Shin (Kaioh Shin está compuesto de *kai* (universo) *oh* (Rey) y *shin* (Nuevo), aunque el kanji de shin es el de Dios, así que en una traducción más o menos libre, Kaioh Shin sería el Nuevo Dios Rey del Universo. Ahi queda eso).

Piccolo está estupefacto. Según sus propias palabras, este enano es el Dios de los cuatro Kaioh originarios: Kaioh (el de toda la vida), Minami no Kaioh (el Kaioh del Sur), otro, del que no se sabe nada aún (todo se andará...), y Dai Kaioh (el Gran Kaioh), el que creía Piccolo que era Shin. Así, Kaioh Shin sería el Dios de los Kaioh (creo). Sea como sea, Piccolo está atemorizado, porque parece saber lo que tienen entre manos: un Dios, quizá el más poderoso de todos. Kaioh (el de siempre), desde el planeta de Minami no Kaioh, se entera de la noticia y también queda sorprendidísimo.

Mientras todo esto ocurre, Videl le está literalmente poniendo las pilas a Spopovich. Una paliza terrible. El gigantón cae varias veces al suelo. Pero, después de esta somanta, se levanta malherido. Es como si se recuperase del daño sufrido. Videl está agotada después del esfuerzo de tumbar a Spopovich. Éste, ni corto ni perezoso, le devuelve la paliza. La lucha se balancea de un lado al otro. En un momento de furia, Videl le propina una patada de tal magnitud a Spopovich que le rompe el cuello, de forma que su pecho es ahora su espalda. Pero no hay problema, hombre, me pongo la cabeza en el sitio y como nuevo. Susto generalizado. Este tío es duro de pelar. Y a partir de aquí, me da tanta pena que para qué contar. Videl recibe una paliza de muerte. Spopovich, para colmo, se regocija en su desgracia. Incluso ha perdido varios dientes. Cuando Songohan ve la imagen de su dulce y amada (jo, si, para que negarlo, si es que a mí también me ha pasado) Videl sin sentido bajo el pie del bruto de Spopovich, no controla su rabia, y se convierte en Super Saiyajin involuntariamente, dispuesto a saltar al ring y despedazar a Spopovich. Sin embargo, el secuaz de este, Yamuh, le insta a que la deje estar y no la mate. Así, Spopovich la arrastra hasta fuera del ring, con lo que Videl pierde. Al instante está allí Songohan dispuesto a socorrerla, no sin antes desafiar al gorilón de Spopovich.

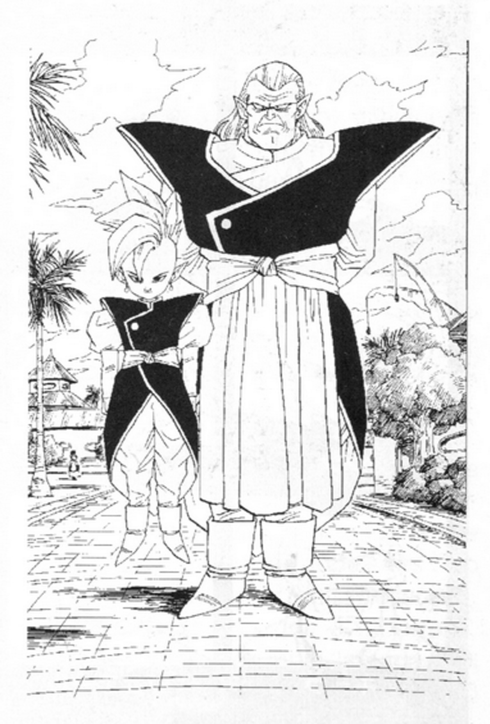
Videl se encuentra ahora en la enfermería, con pocas posibilidades de sobrevivir. El medico que la asiste la ve casi muerta. Pero el previsor de Gokuh se teletransporta a casa de Karin, y recoge un saquito de Senzu (habichuelas mágicas de esas), con lo que Videl se sana milagrosamente ante los ojos del médico. ¡Incluso le salen los dientecitos otra vez!

A Gohan le toca luchar contra Kibit, el acompañante altote de Kaioh Shin. Cuando sale al ring, Ireza y Shapnah, que se encuentran entre el público, le reconocen y gritan su nombre a los cuatro vientos, con lo que se le acaban las razones para esconder su rostro. Así, tira las gafas de sol que usaba para esconder su identidad (el casco lo descartó para el torneo por cuestiones de comodidad), y se convierte en Super Saiyajin ante el asombro de todo el público, incluida Videl, aunque ya sospechaba que Gohan era aquel Kin-iro no Senshi que actuaba en Satan City. Spopovich y Yamuh, que tienen una especie de indicador del nivel de



fuerza, parecen muy alarmados porque la aguja se mueve vertiginosamente. Entonces toman un recipiente misterioso, como una tetera con una afilada aguja en un extremo, y se lanzan hacia Gohan. Éste, viendo que va a ser atacado, se prepara a defenderse, pero Shin hace un movimiento con las manos y Gohan queda paralizado. Spopovich coge por detrás a Gohan y Yamuh le clava la punta de la tetera en un costado. El objetivo es absorber su poder. Kibit no se inmuta, y todos los demás se están quietos, siguiendo las indicaciones de Kaioh Shin. Éste parece que tiene un plan.

Permiten que acaben de absorber la energía de Gohan, tras lo cual huyen volando. Shin les persigue. Vegeta, que estaba animado porque uno de los combates de la final le enfrentaba con Gokuh, ve que de nuevo se le escapa la ocasión de vencer a su acérrimo





rival, pero acepta la situación y se dirige con Piccolo y Gokuh tras Kaioh Shin. Kibit, poniendo una mano sobre el cuerpo de Gohan, le recupera de su debilidad, para el regocijo de Videl, que enseguida había ido a socorrer a Gohan. Una vez repuesto Gohan, Kibit se lanza a la persecución de la larga comitiva que sigue a Spopovich y a Yamuh. Finalmente, Videl y Gohan también deciden seguirle.

Y hasta aquí vamos a llegar. Hasta aquí cubre el volúmen 37, aparecido en Japón el pasado 9 de Abril. Yo estoy acabando este artículo el día 15 del mismo mes. O sea que ésto está calentito. Corren por ahí rumores de gente que lee el Shonen Jump y sabe qué ocurre después, pero como yo no los he leído, pues dejamos el misterio, que si no lo destripamos todo y Antonio Martín me pega.

LUCHAS CELESTIALES

La Toei Animation es, como sabéis, la encargada de adaptar el cómic de Toriyama a la pequeña pantalla, que, al fin y al cabo, es la que aglutina a más gente. Como viene siendo costumbre, tras un momento crítico en la serie, se suele crear una minitanda de episodios en los que se desarrollan aventuras de los personajes paralelamente al cómic de Toriyama. Es decir, que son creadas directamente por los guionistas de Toei, al igual que los filmes disponibles. En parte se hace para introducir nuevos personajes que produzcan más beneficios: en Dragon Ball Z Super Butouden 2 (comentado en nuestro nº 11 -JJ) para la Super Famicom aparecen personajes de los últimos 2 films aparecidos en Japón, Brolee (el Super Saiyajin Legendario), Bohjack y Zangya.

Este tipo de episodios complementarios ya se hicieron tras la muerte de Freezer, antes de la llegada de la saga del Doctor Gero con los episodios de la reaparición de Garlick Jr., y esta vez, entre la muerte de Gokuh y la aparición de los nuevos personajes Goten, Videl, etc... se han producido unos que relatan una especie de campeonato que se celebra en el cielo, cuyos participantes son todos fantasmas o muertos. Y por supuesto, Gokuh va a participar. Aunque son varios los contrincantes, algunos muy pintorescos, como un hombre-pez que le causa algún problema (parte del ring está sumergido), su competidor directo es un humanoide de aspecto amenazador llamado Paiku Han, lucedor de un imponente turbante y que demuestra bastante habilidad, e incluso obliga a Gokuh a usar sus habilidades y convertirse en Super Saiyajin. Esperemos que estén tan bién realizados como aquellos tan entretenidos de Garlick.

FACTORES DEL ÉXITO

En un principio, todos pensábamos que la muerte de Gokuh a manos de Cell sería el final de los finales, y que una vez retirado Gokuh, Dragon Ball tendría ya poco que contar. En cambio, ha ocurrido lo contrario.

Aunque a partir del final de volumen 36 aparecer sí que aparece alguna que otra vez, su papel es ya de mero comparsa, y tiene poco peso, por no decir ninguno, en el desarrollo básico de la historia. Al desaparecer Gokuh, Toriyama se dedica a desarrollar a los otros personajes, pero sin que ninguno acapare por completo el protagonismo. El causante del equilibrado y fluido desarrollo de la historia a partir del volumen 36 ha sido la desaparición de Gokuh. El resultado ha sido una mejora, una purificación en el desarrollo del plot, que Toriyama ya llevaba desarrollando esporádicamente desde que comenzaron las aventuras en Namek, y que ahora alcanza su punto álgido. La desaparición del protagonismo de Gokuh ha capitalizado la acción en los otros componentes del grupo y en el desarrollo de sus relaciones. Con los personajes tan bien definidos, tan variados y a la vez tan homogéneos, la sensación de unidad que produce la obra es sin duda muy agradable. Sé que algunos no van a estar de acuerdo con esta afirmación, pues Gokuh era para ellos como el alma de la historia, el ojo del huracán (contadme entre ellos -JJ) (*ésto también se lo ha puesto él solito, aunque es verdad -JJ*), y es inútil negar que Gokuh ha sido el más popular de todos los integrantes, pero la balanza estaba



demasiado de su parte, lo cual no es tan malo, pero después de muchos miles de páginas se hace un tanto repetitivo.

Esta etapa actual es algo muy nuevo, con mucha frescura. La sensación que se tiene al leerla es diferente a todo lo que se había visto hasta ahora. Yo le auguro un rotundo éxito. Además, el componente de "Idol" que se añadió a la historia con la aparición de Trunks se crece con la nueva imágen de Songohan (atención, chicas, que está "pa mojá pan") y de la deliciosamalgenioseductora Videl (ay, quiero ser acetato).

LOS NUEVOS PERSONAJES

La aparición de nuevos personajes es uno de los alicientes que más frescura da a la serie. La aparición de Songoten y Trunks son el punto de personajes infantiles, que siempre dan mucho humor a la trama (no os perdáis los comentarios de Trunks cuando Gohan aparece con su traje de Great Saiyaman) y además ayudan a que los seguidores más jovenes que se incorporen tengan personajes para jugar a "me pido ser...".

Songoten, el segundo hijo de Gokuh, es toda una risa. A los 7 años ya controla perfectamente su capacidad de convertirse en Super Saiyajin, ante el asombro de su hermano. Su peinado es exactamente igual al de su malogrado padre. Curiosamente, es muchísimo más fuerte que su hermano a su misma edad, con lo que se deduce que cada una de las generaciones se va purificando y es más poderosa que la anterior.

Trunks, pero el que va bien con la época, es decir, de 8 años de edad (el otro ya se fue al futuro), tampoco se queda atrás. Es más, es más poderoso incluso que Goten (para regocijo de Vegeta). Además, su forma de ser dista un poco de la que tenía su homónimo del futuro... será que éste sí que ha crecido con padre, y menudo padre.

Songohan ha crecido, y ahora está hecho todo un hombre. Mucho más sensato y agraciado que su padre a su edad. Ahora va al instituto. Su padre, a los diecisiete años estaba dándole unas galletas a Piccolo en el Tenkaichi Budokai.

Videl es para mí la mejor de los rookies. Es la hija de Mister Satan, y con unos quince o dieciséis años en el cuerpo, es toda una dulzura. Así como Bulma era un mal genio insoportable, Videl impone respeto por su flematismo, que es justo donde reside su encanto. Gohan se prenda de ella, y no hay que negarlo, porque es que ya se ve la boda, igual que se veía cuando apareció Chichi en el Tenkaichi Budokai.

Kaioh Shin le da el tono apropiado de epicismo sagrado que siempre nos ha gustado. Estamos tratando con el Dios de los reyes del universo, no es moco de pavo. Siempre estamos tratando con dioses, organismos perfectos, genocidios masivos, tiranos espaciales... ¿Hasta dónde llegaremos? Es difícil decirlo, pero cuando esto de Dragon Ball termine no se va a olvidar en un año ni en dos. Yo me encargaré de eso.

MERCHANDISING

A estas alturas, hacer un compendio de todo el merchandising disponible de Dragon Ball Z (pues de Dragon Ball Z es la mayoría del existente) sería exhaustivo: la lista es tan extensa que habría que dedicar un artículo especial para el tema (bueno, vale, lo haremos en un futuro). Así que aprovecho para reseñar básicamente las novedades.

La compañía Datach vende un periférico lector de códigos de barras que se puede acoplar a la Famicom (de 8 bits) y que funciona con tarjetas de códigos de barras con datos de los múltiples personajes. Son en total 40





tarjetas, cada una representando a un personaje diferente. El juego que se desarrolla es un Role Playing en un entorno similar al del Barcode Battler de Tomy. (¥7800).

Paralelamente a la Barcode Battler han ido apareciendo sistemas similares. Uno, el Barcode Wars, ofrece un juego de rol de Dragon Ball soportado por el aparato y por un tablero con tarjetas (¥6800).

Otro juego de mesa disponible es el Battlecan Box Dragon Ball Z: se juega con 8 minifiguras y una ruleta electrónica que va decidiendo los turnos (¥1500).

Aparte, existen gran cantidad de juegos electrónicos tipo "Hand Held" de cristal líquido (como aquellos de Nintendo de Oil Panic o Donkey Kong). A destacar el que enfrenta a Gokuh con Cell en su 2º estado (cuando sólo ha absorbido a Jûnanago), que cuesta ¥1800, o el que enfrenta a Gohan contra la segunda banda de Garlick Jr. (¥2980).

Continuamente aparecen nuevas figuras de resina para pintar, esculpidas de forma hiper-realista. Las dos últimas aparecidas, de la mano de Bandai, han sido Videl y Jûhachigo (¥2060).

Bandai, la compañia de juguetes más grande del mundo (¿a alguien se le ocurre otra más grande?) ha lanzado varias líneas distintas de figuras de Dragon Ball Z. La más popular es Cho Senshi Daizen-Super Battle Collection, de unos diez o doce cm., a 1200 yens. Se vende también una llamada Full Action Pose, de unos 15 cm, a 3800





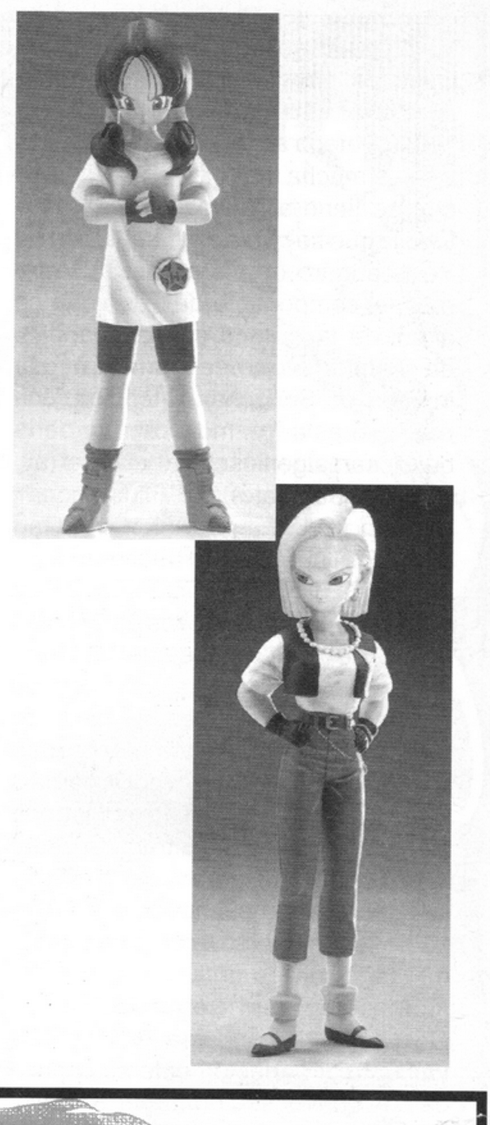
yens. Sin duda la estrella es una figura de Songokuh Super Saiyajin de cuarenta centímetros (¡¡cuarenta!!) perfectamente esculpida a todo color. El precio es de risa: cinco mil yens. Os juro que es algo increíble. Si alguien tiene la oportunidad de conseguir una, que no lo dude. Es casi medio metro. Más alto que un televisor de veinte pulgadas.

La compañía japonesa de bebidas refrescantes Caracarn, subsidiaria de la potentísima Suntory Foods, con su lema "This is an amusing drink with favorite characters" ("Ésta es una bebida divertida con personajes favoritos"), lleva ya mucho tiempo en la brecha distribuyendo sus latas de refrescos impresas con espectaculares dibujos de Dragon Ball Z creados por la Toei Animation, en cada una de las cuales se incluye una chapa de plástico (Disk Card les llaman ellos) con ilustraciones del mismo tipo. Continuamente aparecen nuevos dibujos en las latas (son fiebre de los coleccionistas) y nuevas chapas de plástico, algunas de las cuales deben de ser difíciles de encontrar y se cotizarán a buen precio entre los fanáticos. La misma empresa Caracarn vende unos preciosos álbums para ir archivando las chapas, llamados Caracarn Disk Card Systemfile. Bandai ha sacado aparte un lanzador doble, llamado Hyper Twin Shooter Dragon Ball Z, al precio de 1350 yens, mediante el cual se pueden lanzar las chapas a gran velocidad añadiéndoles un soporte especial. Y después de ésto, que levante la mano el que aún no está flipando.

Bueno, admitamos todos que Toriyama sabe cómo colgar al lector. Y que MangaZone os pone al día en cuanto a Dragon Ball. Esperamos que nos escribáis con sugerencias de qué vamos a hacer a partir de ahora con Dragon Ball, porque unos decían que no desveläsemos la historia, otros decían que el resumen de historia que aparecía cada número era de lo mejor de la revista... y yo pienso que hay que seguir haciendo algo con Dragon Ball. Sugerid, sugerid, que nosotros haremos lo que decidáis (bueno, o casi - JJ).

Son ya 7.030 páginas de Dragon Ball y todo un mundo de Dragon Ball Z, pero ¿quién dice que ya tenemos bastante? ¡Más! ¡¡Queremos más!!

Luis Alís Ferrer

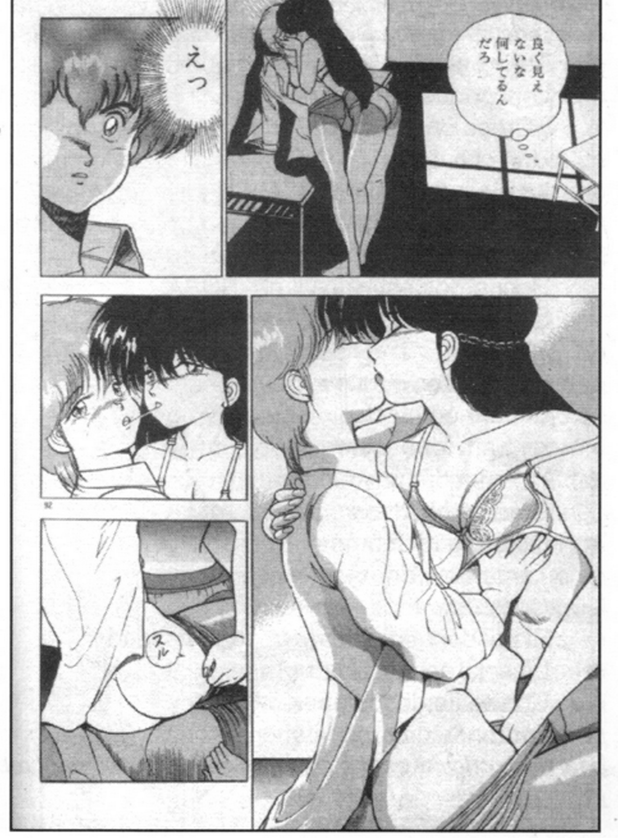


Club de Fans
Kimagure Orange Road

Este mes voy a comenzar dando una buena noticia: por fin vamos a ver publicado el manga de K.O.R. por una conocida editorial (hale, JJ, pon uno de esos bonitos paréntesis con la editorial). Se espera su aparición para principios del verano. Todavía no sé la fecha concreta pero ya os informare con detenimiento cuando lo sepa (posiblemente el próximo número). Ahora la pregunta clave es: ¿cómo saldrá la edición? Esta pregunta por supuesto da pie para otras muchas: ¿sacarán éste del original japonés?, ¿lo sacarán del italiano? (así habrá posibilidades de que lo traduzcan bien), ¿será como la edición española de "Video Girl Ai"? (¡Dios mío no!). Si lo hacen con su estilo habitual (todas las editoriales, mal que nos pese, tienen un estilo bastante lamentable de sacar sus publicaciones de manga) no quiero ni pensar cómo saldrá. De todas formas es una buena noticia que todos deberíamos celebrar. Eso sí, ponedle una velita a santa Hikaru bendita, patrona de las causas perdidas, para que la serie reciba el trato que se merece (y si no, he comprado una remesa de TT 80 (carro de combate soviético) de segunda mano a los rusos que mata muy blanco).

Pasando a otro tema, he recibido algunas cartas que me preguntaban si las fotos borrosas que aparecían en los numeros 10 y 11, sobre los OVAs de "Shiroi Koibitotachi" y "Hawai Suspense" respectivamente, estaban censuradas (¡YO!, censurar yo las imágenes, pero cómo se atreven a decir semejante cosa: por supuesto que las censuraría si fuera una imagen que no deberíais ver, como alguna de las que aparecen en los tomitos eróticos de la serie (luego os contaré alguna cosilla sobre ellos)). Las imágenes que he comentado anteriormente por supuesto no estaban censuradas ni mucho menos. Que la revista salga tan bonita y con portada a color no quiere decir que dispongamos del equipo del que dispone "Micromanía" o "Muy Interesante", por poner un par de ejemplos (lo que pasa es que somos muy buenos haciendo las cosas). Nosotros no disponemos más que de un par de digitalizadores y no precisamente de los mejores. Además la cinta de donde sacamos las imágenes no estaba en muy buenas condiciones (estaba en b/n y con muchos ruidos de fondo, pero no veáis lo que me gustó cuando la conseguí hace un año). Por eso las imágenes que aparecen en la revista se ven borrosas, y gracias al papel no se ven todavía peor. Así que ya sabéis, no censuramos las series, nos limitamos a sacarlas borrosas por falta de equipo adecuado. Por cierto, si alguien quiere prestarnos unos milloncejos de "naa" para comprar un equipo adecuado... (de todos modos, en algunos ejemplares de la revista la plancha donde aparece la foto de Hikaru sufrió un pequeño contratiempo, y dicha foto salió con la tinta movida, pero es algo que no se pudo evitar. Gomennasai -JJ).

Más cosas. Con respecto al famoso tomo erótico que comenté en el "Perfil de una Obra" del número 6, he de decir que no sólo hay uno. Parece que tiene amiguetes y todo. Según tengo entendido, existen al menos 8 tomos más dedicados a Kimagure, y todos entre el erotismo y la pornografía (según he podido comprobar en los mangas eróticos, hay unos en que los órganos sexuales están tapados y otros donde no lo están; los tomos de Kimagure corresponden a este segundo apartado). Para que podáis juzgar, y con todo el dolor de mi corazón, pondremos algunas de las páginas de uno de estos tomos en alguna parte de por aquí Para que lo sepáis, en Japón es muy común hacer series eróticas de los personajes o animes más famosos del momento. Ahora mismo lo que más éxito tiene son las adaptaciones de "Bishojo Senshi Sailor Moon", y ahí tenéis oportunidad de ver a las guerreros haciendo... (imaginadlo vosotros mismos, que seguro se os ocurren cosas interesantes). (En realidad, hay dos tipos de copias: las que hace un autor dibujando a sus personajes parecidos a otros dados, pero sin pretender plagiar o versionar, y las auténticas versiones eróticas (o paródicas) que se realizan de una serie en concreto, cuyo nombre utilizan, y que suelen ser fanzines realizados por dibujantes aficionados o en universidades, el dibujo suele ser idéntico al original, y están reducidas a un pequeño círculo de distribución -JJ).





Dos ejemplos de parodia erótica: a la derecha, Hohkago Dokkin Date, de Toshio Morisawa. Abajo, un ejemplo de los muchos fanzines eróticos sobre KOR.

Más cosas todavía. En el número pasado pusimos el resumen del primer tomo del manga. Como yo todavía no he tenido oportunidad de verlo y tampoco sé lo que os ha parecido a vosotros porque tampoco lo habéis visto todavía (cuando estoy escribiendo ésto el número 12 no ha salido aún), en este número no voy a seguir con el 2. En el próximo, si me llegan cartas diciendo que les ha gustado, continuaré con el resumen o en su defecto alguien continuará haciéndolo (resumir los tomos de Kimagure no es lo mío: a mí todo me parece importante y no puedo comerme nada, y eso a JJ no le parece nada divertido, se empeña en que me adapte a las páginas que tengo y no me quiere dar más. Qué desconsiderado, ¿verdad? Ni una palabra, aquí tú eres el malo y no pintas nada, ¿entendido?, y no me llores en la camisa).

Este mes voy a hacer algo que tenía que haber hecho hace tiempo y que por una o otra razón no tuve oportunidad de hacer, y es poner una guía de episodios. Esta guía está sacada de la emisión española de la serie, es decir, que el orden se corresponde al que hicieron aquí (en la última emisión que hicieron estas navidades). El orden no se corresponde con el que siguieron en Japón (ni siquiera se corresponde con el que siguieron aquí en verano, es decir, no se corresponden los que hace Tele5 una vez y los que hace luego, "qué patata de cadena" como diría el sobrinito de cinco años que no tengo), pero como desgraciadamente no tenemos otra cosa no nos queda más remedio que poner lo que hay. Los nombres de los capítulos son los que les dieron aquí (que estaban sacados de la versión italiana), sólo dos de ellos tienen el nombre original traducido (dos que por fortuna traían el título en japonés y que pude traducir).

GUIA DE CAPITULOS DE KIMAGURE ORANGE ROAD

Una nueva ciudad
La reprimenda
La primera tarde en una discoteca
Un equívoco terrible
El secreto
¿Estudiamos juntos?
Insistencia
Las dos modelos
El secuestro
El sueño premonitorio
La boda
Una salida inesperada
(creo que una partida inesperada es más adecuado, pero...)
La nueva imagen
(un nuevo look también suena bien, tal vez no sepan que la mayoría de los estudiantes hoy en día estudian inglés)
Todos sobre el ring
Una pequeña mentira
¿Crees en los OVNI?
Una cita doble
La ola indomable
La isla deshabitada
Vacaciones deportivas
Recuerdos estivales
La carrera campestre
Celos
Los valores ocultos
El eterno indeciso
La transformación
Una herida muy extraña
Hoy, cambiamos
Quiero a mi mamá
Tamara se enamora
Qué copia más extraña
El desdoblamiento de la personalidad
La seta de la verdad
Una visita de los abuelos
Ladrones de ropa interior
(el título original es: La cámara verde, Kyo Chan el robot).
SuperJohnny
Las vengadoras indómitas
(el título original es: Historia naranja, Madoka pelea en la tormenta de nieve).
Tap gun
Un reloj mágico
Una amiga del corazón
Música Rock
San Valentín
Un gran remordimiento
Vacaciones en la nieve
Feliz navidad
(después de este capítulo venía el de "Un fin de año extraordinario").
Viaje al pasado
Las dimensiones temporales
Amor bajo cero
(el título de esta OVA es: Los amantes blancos y ésto sí que está bien, puesto que va detrás de la serie).
Vacaciones en Hawai
("Suspense en Hawai")
Un fin de año extraordinario
(éste no va aquí)
Una difícil decisión I y II
(La preciosa, horrible, increíble, patética, incomparable y penosa conclusión de la serie. Todos estos calificativos son aplicables puesto que la película levantó pasiones contrapuestas, todos vosotros creo que ya sabéis mi opinión al respecto así que no me voy a extender más en ello. "Quiero volver a aquellos días").
Si fuera un pececito
(sin comentarios... "Soy un pez, soy un gato").
El intercambio
("Escena de amor, corazón de fuego").
El concierto
(¡qué originales!, "En primavera nacen las estrellas")
Una chica peligrosa
Una terrible equivocación
Se busca novio





Triangle Labirynth para el señor

Pues estamos ya en la parte final de este número, en el correo. Que paso seguidamente a contestar, no vaya a ser que le de un patatús a JJ.

La primera carta de hoy es de **Jaime Reguart Oyarbide** de **Madrid**. Este señor me cuenta que ha podido conseguir algunos tomos de la edición italiana de K.O.R. pidiéndolos por correo a la distribuidora "Alessandro Distribuzioni", la cual se los mandó tras cierto tiempo. Al parecer, los italianos sí que mandan cosas fuera de su país. Ahora sólo hay un problema, y es que la editorial "Star Comics" (que edita el manga de K.O.R.) ha cambiado de distribuidora. De todas formas tampoco importa demasiado puesto que, según he dicho al principio, el manga va a salir próximamente en castellano. Si alguien quiere pedir después de todo algún manga a Italia, la dirección de la nueva distribuidora de Star Comics es: C.D.M (Centro Diffusione Media) Viale Don Pasquino Borghi, 172 00144 Roma, y la de la propia Star Comics es: Strada Selvette, 1bis/1 06080 Bosco (PG). Ahora empecemos con las preguntas de este señor, que no son pocas:

Pues sí, Matsumoto trabaja con dos ayudantes (Hatta y Kojima). El trabajo de estos señores es el de rellenar los fondos y añadir las tramas. Además, junto con Matsumoto forman el "Estudio Wave", y es posible que también dibujen algunas historias conjuntas. Lo de los altos y bajos en la calidad de los dibujos de Matsumoto también es un misterio para mí. Me imagino que será porque ha ido formándose un estilo con el tiempo y depurándose poco a poco. En el manga de Kimagure siempre mantiene una calidad similar y hay muy poca diferencia de un dibujo a otro. Pues sí, como bien apuntas las edades de los personajes son de 13 para Hikaru y 15 para Kyosuke y Madoka. Pero eso de que son un poco precoces... ¿qué tipo de chicas hay por Madrid?, aquí tenemos cada elemento suelto que ya quisieran muchas mujeres hechas y derechas. Sí, yo también he visto en el manga alguna aparición estelar de algún personaje famoso, uno de ellos fue "Yumi" y su madre de la serie "Pastel Yumi". Esto es bastante común en muchos dibujantes, simplemente te hacen un guiño a ver si los reconoces. Otra cosa que también le gusta es aparecer él mismo como un gato. Pusimos un dibujo de él en el número en que comentamos "Sesame Street". Pues no sé cómo se llama el "barbas" del ABCB, en los tomos que tengo yo se refieren a él simplemente como el jefe. Lo siento, investigaré y te diré algo. En manga ya he dicho cuándo se tiene previsto sacarlo, y en anime también yo he oído rumores, pero de momento sólo eso... rumores. Yo no veo tantas diferencias entre la Kurumi del manga y la del anime. Cierto es que en el manga come más, pero ten en cuenta que la serie no es exactamente igual que el manga y en algunas cosas se tenía que notar. De todas formas, en la serie yo recuerdo ciertas alusiones a su apetito, y si no, repasa el capítulo en que ella se enamora. Apúntate de mi parte 200 Px por ser el primero en

He aquí algunos bocetos a lápiz de Akemi Takada





Dibujo original de Mª Isabel Gómez Cantero

votar a Kurumi y 100 Px + por votar a "Slam Dunk". Hasta tu próxima carta, matane.

Adelante, pasa, pasa, ponte cómodo, estás en tu casa. Me dijiste que te llamabas **Pedro Martínez** de **Alicante**, me encanta la gente que viene habitualmente. La sección "¿Sabías Que...?" no ha fallecido, sólo está de vacaciones y volverá algún día. Me apunto tu sugerencia para "Japón, Japón", pero no te prometo nada, es un tema un tanto delicado. A las preguntas que me haces a continuación ya las he respondido, más o menos.

Matsumoto dejó de hacer Kimagure hace algunos años, los tomos de la edición italiana son los de la japonesa. Que yo sepa (y se supone que estoy bien informado) ya no se hacen OVAs de Kimagure, lo último que salió sobre la serie fue la compilación de CDs que comenté en el número pasado. Me alegra que te gustara la frase de los cerezos en flor. Me parece que Sesame Street no tiene versión en anime. Además sale un tomo nuevo cada año, más



Dibujo original de Mª Isabel Gómez

o menos. Para que te hagas una idea, las fechas de salida son las siguientes: tomo 1: 15/02/90, tomo 2: 15/11/90, tomo 3 y último por el momento: 15/04/92. Con este ritmo me parece que no cumple las condiciones para que la conviertan en anime. Una de imágenes del Triangle Laberynth para el señor, te las ponemos por ahí en algún lado. Contar como me hice con los OVA me podría servir para conseguir un Best Seller, pero me reservo para mis memorias. No te lo cuento y así comprarás el libro (qué malo que soy, me doy miedo a mí mismo y todo). Me encanta dejar a la gente hecha polvo, no querrás que sea yo el único que lo pase mal, ¿verdad? El pack de CDs todavía se puede conseguir, pídelo a cualquiera de las direcciones que hemos publicado con anterioridad. De decirle a Juan Gomez, nada. Para hacer el comentario de los CDs de K.O.R. no hay nadie mejor que un menda lerenda, aunque tenga que secuestrar a Juan Gómez o sobornar al sargento para que me lo mande a casa. Aquí el único que comenta Kimagure soy yo, y quien quiera que se atreva a desafiar a los dioses será castigado en nombre de Luna... (¡oyoo!). No te preocupes, estamos preparando lo del concurso, pero tenemos otras prioridades en estos momentos. Lo del concurso se prometió y se hará, eso está claro (de todas formas yo ya tengo el Loving Heart). No te sulfures por las comparaciones que puedan hacer los chicos de Norma, tú sabes qué es mejor y lo demás no importa. Además, si no son capaces ni de poner el nombre original, qué puedes esperar de ellos. La edición de Video Girl Ai que han sacado da pena, a quien haya tenido oportunidad de ver el manga original se le habrá caído el alma a los pies. Los de "France Comics" tienen los días contados, acabo de llegar a un acuerdo con un general del Pentágono que me va a proporcionar unos cuantos B 52, y estoy ultimando un acuerdo con un grupo de mercenarios, los Dragones de Wolf creo que se llaman. Únete a la fiesta, desde luego no somos los únicos que tenemos esa opinion sobre Kyosuke despues de la película. En Japón también hubo una gran diversidad de opiniones, a mucha gente no le gusto el final, es... demasiado real para mi gusto. Sí, Kyosuke es un personaje para odiar y envidiar al mismo tiempo. Estoy deseando poder ver historias alternativas hechas por los lectores, no tardes mucho en enviar la tuya. Así que quieres que traduzca las expresiones japonesas que utilizo en



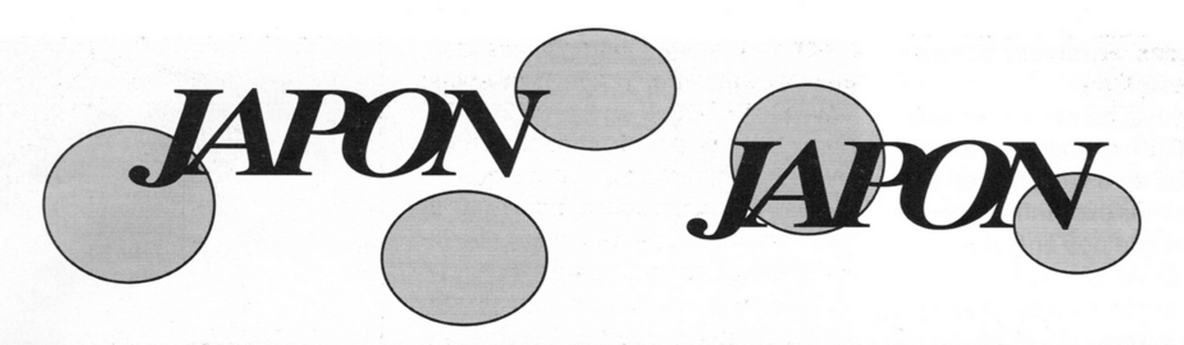
Dibujo original de Jaime Reguart

algunas ocasiones, bien, lo intentaré. Estamos estudiando la posibilidad de dedicar alguna página para que la gente pueda escribir y contactar con aficionados de su provincia o de otra, comprendemos que no es fácil conocer aficionados a ésto y por eso trataremos de que podáis poneros en contacto unos con otros (pero las chicas son nuestras, wakarimasu ka (¿comprendes?)). Pues sí, la señorita Marta-Noriko es una colaboradora nuestra y especialmente mía, ya que se ha comprometido conmigo a hacer algunas cosas para la sección "Japón, Japón". Ahora ya tengo el monopolio de las chicas del MangaZone, puesto que también colaboran conmigo Ojoko y Rosa María Carmona. Alex chan me gana al "Monopoly", pero yo me gano a las chicas (jua,jua,jua...).

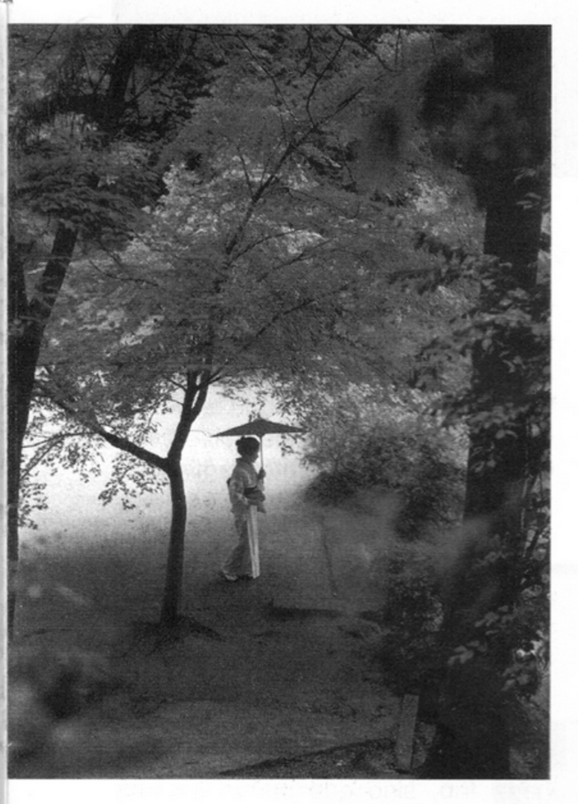
Por este mes se acabó. Desgraciadamente me he quedado sin espacio (sí, otra vez) y me temo que volveré a oír restallar el látigo (por lo menos espero que esta vez le quite el envoltorio). Saludos a Xesús Manuel Martínez de Sanxenxo, Pontevedra, al cual agradezco su bonita carta, es la primera vez que me mandan una carta que se contesta ella sola (si vienen más así voy a tener que dejar de hacer este trabajo). Hasta luego chicos, sed buenos y no soñéis demasiado con la serie, que la desgastáis.

K.I.A.

Bueno Javier, ¿estás seguro de que no me puedes dar una página más?, te aseguro que... ¡ay!, ¿ves?, te dije que le quitaras la envoltura, así te duraría más...



Este mes os hablaremos de la geografía de Japón. El artículo en sí es un poco ladrillo, vale, pero es que tampoco da el tema para muchas florituras. De todos modos, ya que muchos de vosotros no hacéis más que pedir y pedir información de todo tipo sobre Japón, ahí va eso. Información pura y dura. A mandar.



El archipiélago japonés forma un arco de unos 3.000 km, distancia comparable a la separación que existe entre Suiza y el Alto Egipto. Cuenta con más de 3.500 islas e islotes no habitados, pero entre ellas es encuentran las 4 islas más importantes. Éstas son las más extensas, además de encontrarse habitadas -Hokkaido, Honshu, Sikoku y Kiushu-. Forman el 97% de la extensión total del país, lo que hace una superficie de 370.000 km .

La poblacion de Japón superaba la cantidad de 124 millones de habitantes en 1991. La superficie aprovechable es mínima, ya que el 71% de ésta es montañosa, lo que ha obligado a los japoneses a trasladarse a las costas, dejando casi deshabitado el interior del país. Por dar un dato que refleje la superpoblación de Japón, os diremos que en las ciudades de Tokyo, Osaka y Nagoya, la densidad de población por kilómetro cuadrado es de 5.400, 4.600 y 1.300 habitantes respectivamente. Con ésto podemos percatarnos ligeramente de lo difícil que debe ser encontrar un piso en estas ciudades. No, en serio, lo que se nos da a entender es que esta desmesurada apiñación de gente en tan poco espacio trae terribles consecuencias para el medio ambiente, y también para los propios habitantes de las ciudades, provocando aumentos de la contaminación a niveles altamente nocivos.

Paisajes montañosos con huella de vulcanismo activo

El archipiélago japonés se formó a finales de la era Terciaria, durante la última fase tectónica acaecida en la historia geológica de la Tierra. Japón emergió a la superficie gracias al pliegue de la placa oceánica del pacífico, con la placa continental asiática. Como podemos observar, las islas del Japón son, a simple vista, como una montaña que emerge de entre las nubes -en este caso de entre las aguas- y crea así un pequeño mar interior en su lado occidental. En la zona oriental (la cara Este del país), sus costas se van sumergiendo hasta formar la fosa más profunda de todos los océanos. Nos referimos a las Fosas Marianas, que descienden hasta los 8.000 metros, y es la vecina más proxima de la isla de Hokkaido y Honshu. La gran cantidad de movimientos sísmicos de esta zona los provoca la unión de las susodichas placas, que se encuentran en contínuo movimiento. La mayoría de las islas que forman Japón son de origen volcánico, y en ellas podemos encontrar pequeños volcanes activos. Las continuas efusiones internas (terremotos, maremotos, y demás ...motos) son habituales para los sufridos habitantes de este pequeño país.

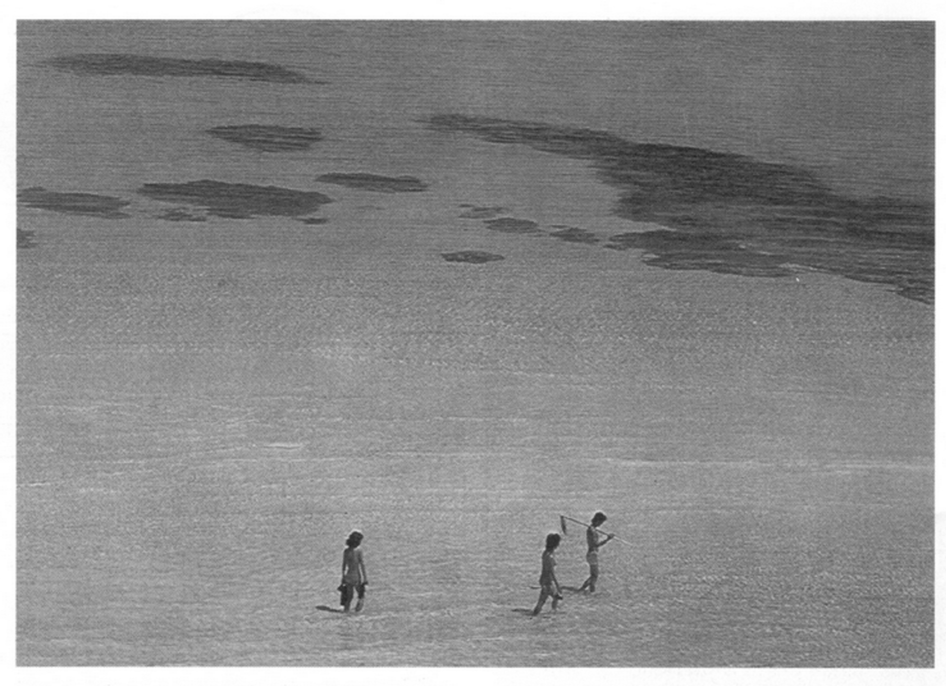
La máxima altitud del Japón la alcanza el gran volcan Fujiyama () con una altura de 3.776 metros, y es seguido por los montes Hida, Kiso y Akashi, que superan los 3.000 metros. Los montes japoneses reciben el nombre de Alpes Japoneses, por su forma alpina.

Las zonas llanas en Japon son mínimas. Si tomamos como referencia el centro del país, y vamos abriendo un círculo desde este punto, podremos ver que las zonas llanas sólo se encuentran en las costas, quedando alguna que otra entre el maremágnum de montañas interiores. La llanura más extensa es la de la zona de Kant, en donde se encuentra situada Tokyo. De este modo, las zonas habitables suman la escueta cantidad de 80.000 Km aproximadamente.

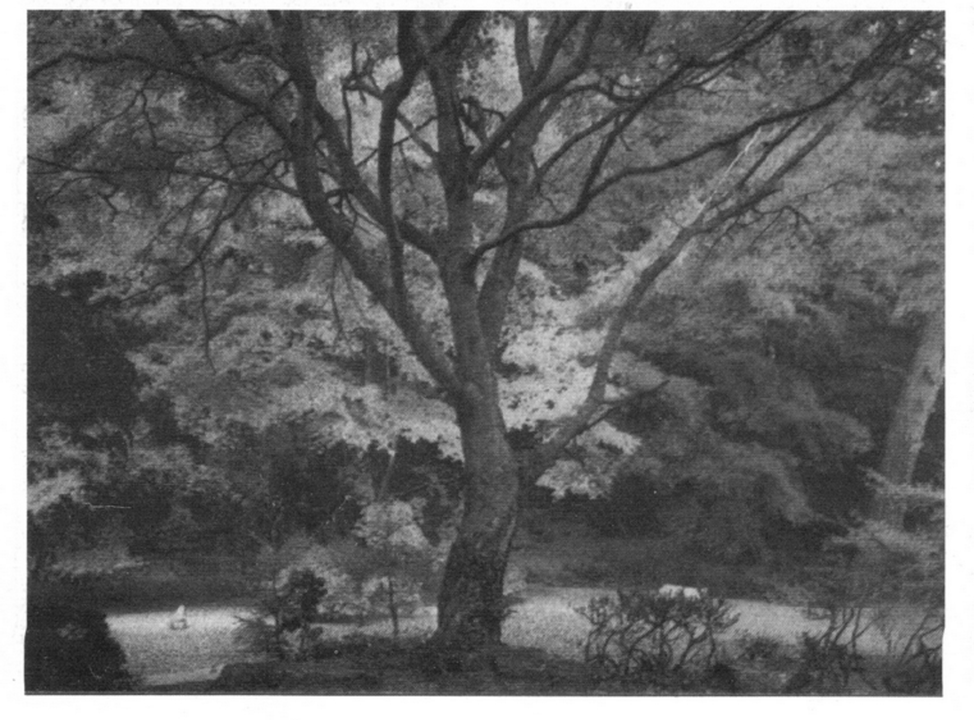


Climas diversos y gran variedad de paisajes forestales

El clima de este país es extremadamente variado. En él podemos encontrar varios tipos de estaciones en una misma. A ver si nos explicamos: según en la latitud en que nos encontremos, y dependiendo de si estamos en la cara Este o en la Oeste, podemos recibir el frío intenso del Norte, o, si nos desplazamos hacia el Sur, podremos encontrarnos con un invierno más suave, pero más húmedo. Ésto se debe a la gran diferencia de latitudes existente en Japón. La zona de Hokkaido goza de un invierno muy frío, pero a la vez carece de humedad ambiental. Una explicación a este misterio es que, aunque sea una isla, su localización está próxima al continente Asiático, más exactamente cerca de Rusia. Como todos sabemos, Rusia padece unos crueles inviernos con temperaturas extremadamente bajas, y no es de extrañar que Hokkaido, al encontrarse tan cerca, sufra los mismos fríos, pero amortiguados por la acción termo-reguladora del mar que las separa. Aun así no os dejéis engañar, allí hace mucho frío. Llega a hacer tanto frío, que algunas mañanas los japoneses se despiertan y se encuentran con que el agua de las tuberías está congelada. Por ello, las autoridades se vieron obligadas a tener que instalar aparatos térmicos que impidiesen este contratiempo calentando el agua que pasa por los conductos (ésto no significa que, si abrimos el grifo de agua fría, nos salga caliente; la cosa es que este calentador no se encuentra en la casa, sino que debe encontrarse cerca de donde se reparte el agua a cada barrio, con lo que da tiempo a que se enfríe antes de llegar a casa, sin correr el riesgo de que por el camino se congele). En Hokkaido podemos encontrar nieves perpetuas. No es extraño ver nevar en casi todo el Japón, pero en Hokkaido la mayor parte del invierno se sufren nevadas bastantes respetables. Allí se puede decir que se pasan verdaderas Navidades.



Ya en Honshu, los inviernos bajan en frialdad, no mucho en la parte oriental de la isla al ser un clima oceánico, por lo que el frío es intenso y además muy húmedo, con lo que por mucho que nos abriguemos el frío penetra cualquier prenda de abrigo, y cala hasta los mismísimos huesos. En esta vertiente también se sufre alguna que otra nevada, aumentando su periodicidad a medida que subimos en altitud, por lo que no es ninguna tontería ni engaño cuando en los animes vemos que nieva, y los protagonistas están en una ciudad con vertiente marítima. Si nos trasladamos a la costa occidental, el frío se hace más suave, pero mucho más humedo, gracias a que en vez de ser un océano lo que los limita, es un mar, con la consecuente disminución de temperaturas. Las aguas de este mar no son tan cálidas como las del querido "Mare Nostrum", ya que éstas son una suma del Océano Pacífico, del Océano Indico y del Antártico. Aún con ésto, el invierno en esta zona es mucho menos cruel, pero a la vez la humedad aumenta desproporcionadamente. No queremos decir que no haga frío, sino que el frío es más incordiante y cala con más facilidad.

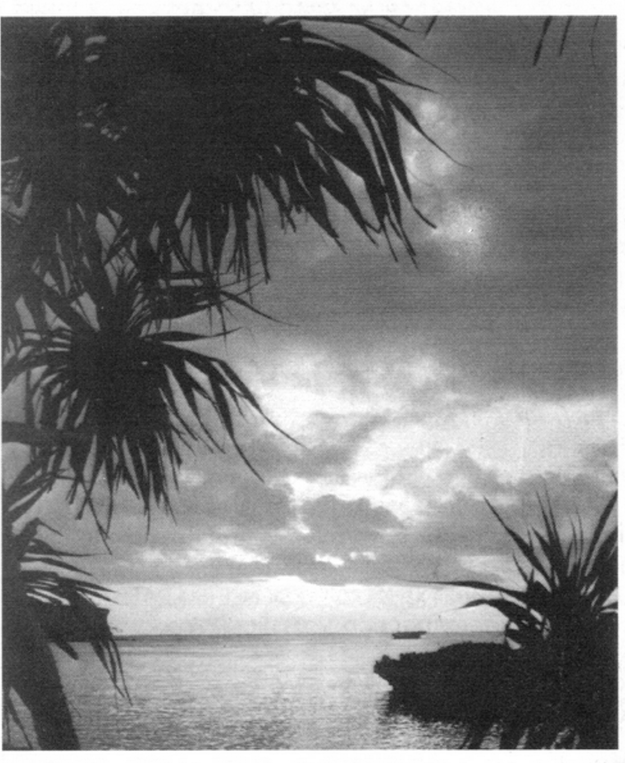


Ya viajando más al sur y llegando a las islas de Shikoku, Kyushu y Ryukyu, el clima se hace mucho más suave y soportable. En estas latitudes, los climas son más parecidos a los nuestros, los inviernos son más cálidos y los veranos más bochornosos. Ésta es la zona más afectada por los Monzones asiáticos, al encontrarse cerca del Océano Indico, lo que hace que los veranos en esta zona sean bastante, por no decir que harto cálidos y excesivamente húmedos. El efecto de los Monzones se hace sentir a lo largo de varias estaciones, pero el más difícil de soportar es el Monzón veraniego, pues en esta época la humedad es abrumadora, unido al calor que esta estación trae.

En lo que se refiere a la vegetación, a lo largo de este maravilloso país podemos encontrar todo tipo de plantas y árboles, y gracias a la humedad de las estaciones de primavera y verano, la

vida vegetal se ve avasalladoramente favorecida. Japón está cubierto por el reino vegetal en dos terceras partes del país, una proporción comparable a países como Canadá o Finlandia. Hasta hoy en día se conserva la cuarta parte de la vegetación natural, y el resto ha sufrido una repoblación en la que ha proliferado el "Akamatsu" o pino rojo y los "Sugi" (variedad del cedro de madera noble). La variedad de vegetación es igual o superior a la variedad de los climas. Esta variación se hace patente a medida que ascendemos en latitud. En los lugares donde los inviernos son más templados, Sikoku, Kiushu y el sur de Honshu, podemos encontrar una foresta donde conviven especies vegetales propias de climas tropicales, alcanfores, magnolias, camelias... En la parte baja de las montañas abundan los helechos arborescentes, orquídeas, palmeras, bambúes... Si seguimos nuestro viaje hacia el Norte, en el resto de la isla Honshu el paisaje cambia a una flora del tipo mediterráneo. Encontraremos hayas, robles, arces, olmos y castaños, que alternan con el abundante pino rojo, y donde los bosques desaparecen encontramos plantas del tipo de las sasas (formación vegetal rara, integrada por una variedad de bambú enano). En la región de Hokkaido, la flora se adapta a los rigurosos inviernos que reinan en esa zona, los bosques son de plantas coníferas, pináceas, cupresaceas (árboles como los cipreses), podocarpáceas y cefalotaxáceas, además de convivir con las abundantes sasas que inundan esta región del país.

Gonzalo B. Tello
(12 enciclopedias, 3 diccionarios, 2 atlas geográficos, 6 visitas a la biblioteca, 74 cafés... y moi -JJ)



He aquí variados ejemplos de coníferas, pináceas, palmeráceas y cefaloprusoticomilógicas, además de ser también algunas de las vistas más hermosas de toda la geografía japonesa.

Si queréis alabar mi buen gusto, llamad en horas de oficina.

RANKING

SERIES

K.O.R.	479
Dragon Ball	341
Ranma 1/2	339
City Hunter	332
Touch	232
Macross	217
Maison Ikkoku	213
Hi Atari Ryôkô	135
Legendary Idol Eriko	117
Bishojo Senshi Sailor Moon	102

PELICULAS

Akira	440
Ano Hi ni Kaeritai	267
Dominion	234
Macross: Ai Oboete Imasu ka	189
Kaze no Tani no Nausicaa	120
Vampire Hunter "D"	118
Urotsukidôji	117
Project A'Ko	98
Sazan Eyes (3x3 Ojos)	96
Silent Möbius	96

MANGA

Ranma 1/2	463
Kimagure Orange Road	284
Dragon Ball	258
Akira	237
Gunnm (Alita)	160
Appleseed	155
3x3 Ojos	148
Touch	141
Grey	134
Silent Möbius	121

CD'S

Kimagure Orange Road	349
Eriko	220
Macross	173
Touch	147
City Hunter	134
Ranma 1/2	132
Dragon Ball	100
Hi Atari Ryôkô	95
Fushigi no Umi no Nadia	93
CreamY Mami	60

PERSONAJES FEMENINOS

Madoka Ayukawa	386
Akane Tendô	273
Ranma Saotome	220
Pai	183
Hikaru Hiyama	145
Minami Akakura	109
Lynn Minmay	107
Shampoo	94
Nabiki Tendô	92
Kyôkô Otônashi	74

PERSONAJES MASCULINOS

Ranma Saotome	322
Ryô Saeba	257
Kyôsuke Kasuga	221
Vegeta	154
Ryoga Hibiki	153
Kaneda	129
Hikaru Ichijo	96
Tatsuya Uezugi	93
Trunks	85
Piccolo	78

ANIME PARA ADULTOS
SEXO PARA TODOS LOS PUBLICOS

CRONOLOGIA SEMIAPROXIMADA DEL ANIME PARA ADULTOS (1969-1988)

1969 -HIGEKIGA: UKIYOE SEN'ICHIYA (*Las mil y una noches de un ukiyoe*). Leo Production. 70 min. 29/10. Film.

1981 -MAITCHINGU MACHIKO SENSEI (*Qué vergüenza, profesora Machiko*). Studio Pierrot para Gakken. Serie de 95 episodios. 8/10/81 - 6/10/83.

1984 -YUKIGESHO: SHÔJO BAKAREI (*El truco con la nieve: la joven Bakarei*). Wonder Kids. OVA de 30 min. 21/2.
-SEA SIDE ANGEL MIYU. Wonder Kids. OVA de 60 min. 25/5.
-CHÔ NORYOKU BARABANBA (*Super facultad Barabanba*). JHV. OVA de 30 min. 25/6.
-KONEKOCHAN NO IRU MISE (*El negocio de la gatita*). Wonder Kids. OVA de 25 min. 21/7.
-Cream Lemon series (part 1): KOBI IMÔTO BABY (*la fascinación de la hermanita*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 10/8.
-CREAM LEMON SERIES (Part 2): ESCALATION (*Intensificación*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 10/9.
-SHINING MEI. All Production. OVA de 26 min. 15/10.
-FRUITS VIRGIN. Showa. OVA de 25 min. 21/11.
-CREAM LEMON SERIES (Part 3): SF CHÔJIGEN DENSETSU RALL (*La leyenda fantástica de la superdimensión Rall*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 3/12.
-HENSÔKYOKU (*Variaciones*). Wonder Kids. OVA de 25 min. 3/12.
-CUTIE LEMON VIRGIN ROAD. Five Star. OVA de 25 min. 20/12.

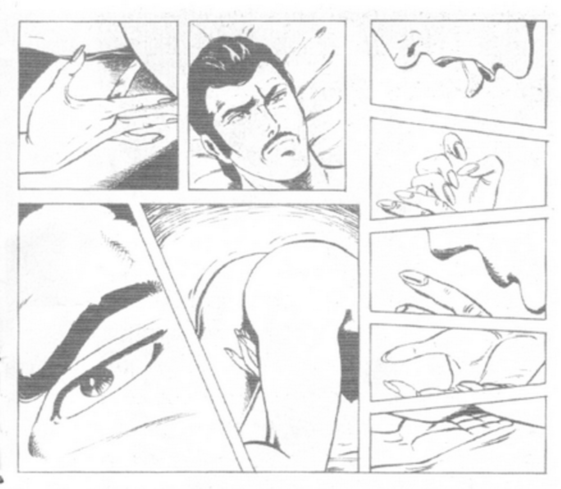
1985 -SAF DREAMING. Wonder Kids. OVA de 30 min. 21/2.
-CREAM LEMON SERIES (Part 4): POP CHASER. Soeishinsha. OVA de 25 min. 10/3.
-CREAM LEMON SERIES (Part 5): AMI AGAIN. Soeishinsha. OVA de 25 min. 10/4.
-CUTIE LEMON II: GRADUATION. Five Star. OVA de 25 min. 17/4.
-CREAM LEMON SERIES (Part 6): ESCALATION II, KINDAN NO SONATA (*Intensificación II, Sonata prohibida*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 21/5.
-DREAM HUNTER REM. Orange Video House. OVA de 30 min. 10/6.
-MAHÔ NO ROUGE LIPSTICK (*La barra de labios roja mágica*). Akushinsha. OVA de 25 min. 10/7.
-CREAM LEMON SERIES (Part 7): IKENAI MAKOCHAN - MAKO SEXY SYMPHONY (*No lo hagas, pequeña Mako - La sinfonía sexy de Mako*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 10/7.
-CREAM LEMON SERIES (Part 8): SUPER VIRGIN. Soeishinsha. OVA de 25 min. 10/9.
-CREAM LEMON SERIES (Part 9): HAPPENING SUMMER. Soeishinsha. OVA de 25 min. 25/10.
-CREAM LEMON SERIES (Part 10): STAR TRAP. Soeishinsha. OVA de 25 min. 25/12.

1986 -CREAM LEMON SERIES (Part 11): KURONEKOKAN (*La casa del gato negro*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 25/1.
-CREAM LEMON SERIES (Part 12): IKENAI MAKOCHAN - MAKO SEXY SYMPHONY II (*No lo hagas, pequeña Mako - La sinfonía sexy de Mako II*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 25/2.
-CREAM LEMON SERIES (Part 13): AMI III, IMA YORETE AMI (*Ami III, Ahora te abrazo Ami*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 25/5.
-KIZUOIBITO (*El crápula*). Madhouse. OVA de 40 min. 5/7.
-ITOSHII NO BETTY - MAMONOGATARI (*¡Querida Betty! - Historia diabólica*). Big Ban para Toei Video. OVA de 53 min. 21/7.
-CREAM LEMON SERIES (Part 14): NARIS SCRAMBLE. Soeishinsha. OVA de 25 min. 10/8.
-CREAM LEMON SERIES (Part 15): SF CHÔJIGEN DENSETSU RALL II - LAMORU NO GYAKUSHÛ (*La leyenda fantástica de la superdimensión Rall II - El contraataque de Lamoru*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 5/12.

Es cierto. Algunos títulos de anime y manga contienen una gran cantidad de sexo y violencia. En el caso de los manga podemos encontrar el denominado "ero-manga", o manga erótico para adultos, que incluye historias que en otros países llevarían de cabeza a la cárcel a más de un artista y supondrían sin lugar a dudas el cierre de la editorial. No sucede así en Japón. Aún con todo, y contra lo que puedan opinar algunos, la constante proliferación de este tipo de publicaciones no se ha traducido en aquel país en un aumento del número de agresiones sexuales ni nada parecido. De hecho, Japón sigue siendo uno de los países con menor índice de criminalidad del mundo entero.

Lo que sí es cierto es que es un país de paradojas. Sólo así es posible explicarse que en la misma estantería de una librería cualquiera del centro de Tokio podamos encontrar junto a inocentes relatos de animales y cuentos románticos para jovencitas, todo un amplio surtido de historias de psicópatas asesinos, violaciones, incestos, sadomasoquismo y perversiones diversas. ¡Ah!, eso sí, si pretendéis comprar el último número de "Playboy" (edición americana) ya podéis prepararos a contemplar ante vuestros ojos una colección de fotografías de playmates cuyas









La primera serie de anime para adultos aparecida en la TV: Lemon Angel. Más tarde, apareció recopilada en varios volúmenes para su venta en vídeo.





entrepiernas han sido hábilmente rascadas (a mano) con una cuchilla. Esto es debido al tristemente célebre artículo 175 del código penal japonés, que prohíbe explícitamente la publicación y exhibición pública de todas aquellas imágenes que muestren el vello púbico y los genitales masculinos y femeninos. Maravilloso.

En Japón existe una especie de consenso general entre las principales editoriales para autocensurar sus propias publicaciones, algo que les permite de vez en cuando hacer pequeñas excepciones. Ante la imposibilidad de publicar escenas explícitas de sexo, los dibujantes recurren a su imaginación y suplen con ingenio e insinuación lo que no se puede mostrar. Pubis depilados, penes que se adivinan, sombras recortadas y muchos otros recursos gráficos se pueden apreciar en cualquiera de estas revistas. Todo ello sazonado con una gran variedad de veladuras, círculos y tiras negras que, en la mayoría de los casos, no llegan a tapar ni la mitad del órgano en cuestión.



A pesar de la censura, el mercado del manga y del anime para adultos goza de muy buena salud. En el caso de la animación erótica son ya varias las series y OVAs que se han ganado un nombre propio dentro del género.

Una de las primerísimas producciones que se realizaron de este tipo fue "Higekiga - Ukiyoe Sen'ichiya" (1969), una parodia de la película "Sen'ya Ichiya Monogatari" de la Mushi. Narra la historia del pintor de ukiyoe Shunsai, que una noche, tras haber espiado los juegos amorosos de una joven pareja, se siente inspirado y decide dibujar un ukiyoe. Las cosas se le complican cuando los personajes salen del papel y cobran vida propia.

Pero sería en el año 1983, fecha de nacimiento de una nueva forma de difusión de la animación: la Original Video Animation (OVA), cuando comenzaría a despegar el mercado del vídeo doméstico, y con ello la posibilidad de disfrutar a cualquier hora, en privado, y sin pausas publicitarias, de una enorme oferta de títulos de animación.Esto permite asimismo la experimentación de un nuevo género: la animación erótica para adultos. Hasta la fecha, el erotismo había sido un tímido ingrediente en algunas películas y series de humor en televisión. Un caso destacado es la serie "Maitchingu Machiko Sensei" (1981-1983), uno de los primeros dibujos animados eróticos japoneses... ¡¡para niños!!

En menos de un año, en erotismo pasa a ocupar rápidamente el papel principal de la historia en series tan populares como "Cream Lemon" o "Putsun Make Love", en las que las relaciones sexuales de los protagonistas sirven de excusa para desarrollar aventuras y gags de todo tipo.





"Cream Lemon", producida por Soeishinsha y distribuida por Fairy Dust, es una de las series para adultos más representativas. Se compone de más de 15 títulos, de 25 minutos cada OVA, y se continuaría en una segunda



1987 -MIDNIGHT ANIME LEMON ANGEL. Aichi. Serie de 47 episodios. 1/10/87 - 28/9/88.
-BODY JACK. Ross. OVA de 30 min. 28/1.
-CREAM LEMON SERIES (Part 16): ESCALATION III - TENSHITACHI NO EPILOGUE (*Intensificación III - El epílogo de los ángeles*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 21/2.
-SHIN CREAM LEMON: GOJIKAN ME NO VENUS (*Cream Lemon - Nueva Serie: Venus de la quinta hora*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 21/3.
-MINNA AGECHAU (*Te lo doy todo*). Animate Film. OVA de 45 min. 28/3.
-SHIN CREAM LEMON: WHITE SHADOW (*Cream Lemon - Nueva Serie: Sombra blanca*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 15/4.
-SHIN CREAM LEMON: MANINGYÔ (*Cream Lemon - Nueva Serie: Muñeca mágica*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 1/5.
-BATTLE KAN. Nanatsu Video. OVA de 30 min. 25/5.
-SHIN CREAM LEMON: ETUDE YUKI NO KODÔ (*Cream Lemon - Nueva Serie: Etude, latido de nieve*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 10/6.
-CREAM LEMON SPECIAL: DARK. JHV. OVA de 47 min. 25/6.
-SHIN CREAM LEMON: YUMEIRO BUNNY (*Cream Lemon - Nueva Serie: Soñando con Bunny*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 10/7.
-SHIN CREAM LEMON: SUMMER WINDOW (*Cream Lemon - Nueva Serie: La ventana del verano*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 30/7.
-PUTSUN MAKE LOVE: OMIAI SCRAMBLE (*Los amores ridículos: acoplamiento revuelto*). Agent 21. OVA de 25 min. 14/8.
-KIZUOIBITO II. Madhouse. OVA de 30 min. 28/8.
-PANTS NO ANA (*El agujero de las bragas*). AIC. OVA de 35 min. 5/9.
-PUTSUN MAKE LOVE (Vol. II): JOSHIBU SENNYÛ! GUCCHO FOCUS (*Los amores ridículos Vol. II: ¡Infiltración en el internado femenino! Objetivo sexual*). Agent 21. OVA de 25 min. 11/9.
-CREAM LEMON: MEIBAMEN SOTSUGYÔ ALBUM (*Cream Lemon: El álbum de fotografías del diploma*). Soeishinsha. OVA de 60 min. 21/10.
-PUTSUN MAKE LOVE (Vol. III): ACHI WO! KOCHI MO! PUTSUN SANKAKU KANKEI (*Los amores ridículos Vol. III: ¡Aquí y allá! Relaciones triangulares*). Agent 21. OVA de 25 min. 11/12.
-JUNK BOY. Madhouse. OVA de 52 min. 16/12.
-KIZUOIBITO III: WHITE HEARED DEVIL. Madhouse. OVA de 30 min. 16/12.
-SHIN CREAM LEMON: FUTARI NO HEARTBREAK LIFE (*Cream Lemon -Nueva Serie: La vida de dos corazones rotos*). Soeishinsha.OVA de 25 min. 26/12.

1988 -PUTSUN MAKE LOVE (Vol. IV): KYÔFU NO JOKA SANSO NOROI GERENDE (*Los amores ridículos Vol. IV: La subida a la casa de montaña maldita de Joka*). Agent 21. OVA de 25 min. 14/1.
-SHIN CREAM LEMON: ETUDE II, SÔSHUN CONCERTO (*Cream Lemon Nueva Serie: Etude II, Concierto del inicio de la Primavera*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 21/1.
-KIZUOIBITO IV: MISTY CONNECTION. Madhouse. OVA de 30 min. 5/3.
-SHIN CREAM LEMON: MORIYAMA TO SPECIAL II (*Cream Lemon - Nueva Serie: Especial To Moriyama II*). Soeishinsha. OVA de 25 min. 21/3.
-PUTSUN MAKE LOVE (Vol. V): YUKI NO HATSUKOI DAIUNDOKAI (*Los amores ridículos Vol. V: La gran competición, el primer amor de Yuki*). Agent 21. OVA de 25 min. 8/4.
-BALTIOS TYA NI IKKI (*Tya, la más resplandeciente de Baltios*). Furuta Shôji. OVA de 30 min. 10/4.
-CREAM LEMON: ESCALATION SÔSHU HEN (*Cream Lemon: El capítulo de la Escalación en síntesis*). Soeishinsha. OVA de 80 min. 25/4.
-ENSHO NIHON MUKASHI HANASHI (*Historias eróticas japonesas del pasado*). JHV. OVA de 30 min. 25/4.
-PUTSUN MAKE LOVE (Vol. VI): SAORI TO YUJI NO NATSU MONOGATARI (*Los amores ridículos Vol. VI: El cuento de verano de Saori y Yuji*). Agent 21. OVA de 25 min. 11/6.
-CREAM LEMON: CLIMAX ZENSHÛ Vol. I - II (*Cream Lemon: Colección de orgasmos Vol. I - II*). Soeishinsha. OVA de 50 min. 21/6.
-CREAM LEMON: CLIMAX ZENSHÛ Vol. III - IV (*Cream Lemon: Colección de orgasmos Vol. III - IV*). Soeishinsha. OVA de 50 min. 21/7.
-CREAM LEMON: CLIMAX ZENSHÛ Vol. V (*Cream Lemon: Colección de orgasmos Vol. V*). Soeishinsha. OVA de 50 min. 21/8.
-KIZUOIBITO V: KANKETSUHEN FINAL TOUCH DOWN (*El crápula V: Capítulo final, La última meta*). Magic Bus. OVA de 40 min. 25/8.
-SHIN CREAM LEMON: AMI SOREKARA... DAI ICHIBU (*Cream Lemon Nueva Serie: Ami, entonces... Parte 1*). Soeishinsha.OVA de 40 min. 21/10.

(No es que no hayan aparecido más posteriormente, es que la lista se hace inmensa. Aquí sólo se pretende que os hagáis una idea del estado del mercado, así que hemos incluido sólo hasta 1988 -JJ)*



entrega: "Shin Cream Lemon". Dentro de "Cream Lemon" encontramos diferentes historias independientes, algunas autoconclusivas y otras con segundas y terceras partes. En 1984 sale a la venta la primera parte de la serie: "Kobi Imôto Baby", una mórbida historia de incesto apasionado entre la pequeña Ami y su hermanito Hiroshi.

"Escalation" es la segunda parte de la serie. Nos presenta a Rie, una jovencita que, tras sorprender a su madre en la cama con el profesor de piano, es internada en un austero colegio católico. Allí conocerá a la bella Naomi y a la perversa Midori, que harán todo lo posible por hacer su





estancia inolvidable, iniciándola en los secretos del amor lésbico y en los juegos eróticos. En este triángulo sáfico, la dulce Rie es utilizada como objeto de placer por sus dos compañeras mayores.



Otras partes de "Cream Lemon" nos llevan a los lugares y situaciones más insospechados: desde la lucha por la conquista del universo en la superdimensión Rall (SF Chojigen Densetsu Rall"), hasta una desenfadada adaptación lésbica de Star Trek ("Star Trap").

Y junto con "Cream Lemon", no puedo dejar de mencionar dos de mis títulos favoritos: "Minna Agechau" y la serie "Midnight Anime Lemon Angel".

"Minna Agechau" (1987) es una comedia erótica de 45 min. producida por Animate Film y distribuida por CBS Sony. Está basada en el homónimo manga de Hiraku Yuzuki, publicado por Young Jump Comics, y tiene como protagonista a la joven Yuno, una simpática y preciosa morenita de 18 años que estudia en el instituto. La historia no tiene desperdicio: Yuno descubre la afición de su vecino por el vicio solitarioo, así que decide presentarse en casa del chico y poner fin a su soledad de manera caritativa. Uno de los personajes femeninos más encantadores.

"Midnight Anime Lemon Angel" (1987/88) es con mucho una de mis series preferidas. Fue la primera serie de anime erótico que se aventuró en el circuito televisivo nipón.

En nuestro país sería impensable producir una serie de dibujos animados centrada en las aventuras eróticas de tres adolescentes de belleza turbadora: Erika, Miki y Tomo. En Japón, no. Y "Lemon Angel" es la prueba más evidente. Hasta el momento de su aparición en el medio televisivo en 1987, la producción de anime erótico para adultos estaba relegada al mercado del vídeo doméstico. Obviamente, "Midnight Anime Lemon Angel" se emitía a partir de la medianoche, cosa que agradecían los amantes del género y los amigos de la madrugada en general. Grandes dosis de sexo, humor y situaciones comprometidas. Saikô kawaii!!

Y para terminar, me gustaría mencionar otras producciones de indudable interés dentro de este breve recorrido por el mundo del erotismo animado. Ahí van algunas: "Fruits Virgin", "Cutie Lemon Virgin Road", "Pants no Ana", "Junk Boy", "Mahô no Rouge Lipstick", "Itoshii no Betty-Monogatari", y la serie mencionada anteriormente, "Putsun Make Love".

OVAs y series como éstas son un claro ejemplo de cómo la animación también puede interesar al público adulto, alejándose por completo del ridículo e infundado tópico de que los dibujos animados son simplemente un entretenimiento infantil.



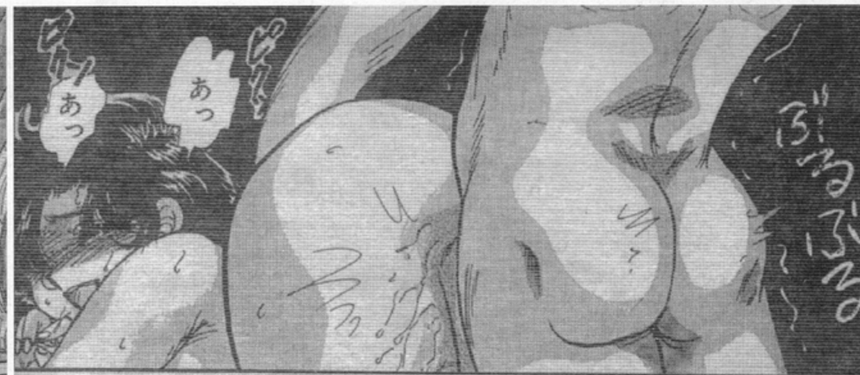






Fernando Carrión
Dedicado a mi amigo Hernán Migoya y a toda la familia de "Kiss Comics".






MANGA
MICKY



YU YU HAKUSO

NAMCO
Consola: Super Nintendo
LUCHA
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº fases: varía según hayas jugado
Personajes a elegir: 18 (sí, sí pone dieciocho. ¿a que son un mogollón?)
Continuaciones:
Niveles de dificultad: aumenta según vayas avanzando en el juego
Vidas: 1 Round
Megas: 16



Hocus Pocus, o como dirían en Japón, connichiwa, bienvenidos a un episodio más de esta sección del MangaZone (que esperemos que un día sea más grande y J.J. no se me queje, porque con tanto videojuego de manga que está saliendo no doy abasto, o sea que o hago un especial hablando sobre ellos o comento más cada número). (Vale, ¡no! -JJ).

El juego del que os voy a hablar ahora está basado en una serie japonesa que está pegando bastante fuerte en las tierras niponas, incluso diría que casi más que Ranma 1/2 y Dragon Ball Z. Se trata de **Yu Yu Hakuso,** del cual han aparecido dos versiones, una para **Megadrive** y otra para **Super Nintendo,** y las dos son diferentes (no puedo deciros hasta qué punto porque no he jugado a la versión Megadrive). En cualquiera de las dos manejaremos a Kumara, un joven chaval que muere en un accidente de tráfico y se convierte en un fantasma con poderes sobrenaturales (lo típico: rayos, kames y todo eso) y a sus amigos Hiei, Kazuma Kuwara y Yuhsuke Urameshi, los cuales, también fantasmas como él y también con poderes, le acompañan durante toda la serie para luchar contra los enemigos que les acechan. Toda esta historia gira en torno a un dios, el cual no tiene más que tres años y va con chupete y todo, al cual han raptado, y nuestros amigos tienen que rescatarlo (al dios, no al chupete, claro). (menos mal que nos lo ha dicho -JJ).

Bajo este extraño argumento los programadores de NAMCO han creado un tipo de juego diferente a todo lo visto hasta ahora. Es una mezcla de juego de lucha y de rol, parecido al de Captain Tsubasa IV (alias Campeones -JJ) (otro que se pone las jotas solito -The Real JJ), que era un juego de fútbol, pero que cuando teníamos que parar la pelota o esquivar a un contrario nos salía un menú en el cual nos decía las opciones que podiamos elegir. Pues este juego es más o menos así. Al empezar el combate nos encontramos con dos ventanas, una donde está el primer jugador y otra donde está el segundo, una barra de vida que indica cuánta nos queda para palmar... digo morir, otra del golpe que vamos a hacer, que es la que tendremos que recargar cuando vayamos a hacer un ataque (dependiendo de en qué dirección apuntemos y qué boton apretemos, nos saldrá una magia o movimiento diferente), otra barra amarilla de la magia que tenemos, y otra azul de magia especial que usaremos para recargarnos la vida, duplicarnos el poder de ataque o hacer rebotar un rayo, dependiendo de qué boton apretemos. En medio de esas barras hay una bola de cristal, en la cual nos irán saliendo unos signos que podremos ir recogiendo (apretando el botón rojo y arriba a la vez) en medio del combate (aunque perderemos ese turno y no podremos atacar) y nos dará ayudas especiales, como recargar la vida, la magia o alguna otra cosa.



La gente que ha visto este juego ha tenido dos opiniones: a unos les ha parecido una basura, primero porque está todo en japonés y no entienden ni papa, y segundo porque no tenían ni idea de cómo jugar debido al diferente sistema de juego y además la serie les es totalmente desconocida, o sea que menos caso aún; a otros que sí han jugado (y entre los que me incluyo) la impresión que nos ha dado es que una vez lo sabes controlar, es un juego super adictivo. Los combates del juego son lo más espectacular que he visto en una consola de 16 bits, hay momentos que parece que estés viendo o la propia serie o el mega CD (por aquello de que las intros parecen dibujos animados). Básicamente, la diferencia con los tradicionales juegos de lucha



consiste en que, en lugar de moverte con un personaje por un escenario, repartiendo golpes a todo aquello que no es decorado, aquí todas las secuencias del juego transcurren como si se tratase de la propia serie, es decir, mediante secuencias animadas. De este modo, el jugador realiza las acciones y, según haya ido la cosa, se podrá contemplar una animación en la que el enemigo esquiva nuestro golpe, nos lanza otro, recibe de lleno o parcialmente el nuestro, etc. Puedes jugar contra la máquina, contra otro jugador uno contra otro, o también elegir cinco jugadores tú, otros cinco el otro, e ir eliminando unos contra otros. Se puede elegir la increíble cifra de **dieciocho** personajes diferentes (ni el Super Street Fighter II, que tiene dieciséis), con sombras incluidas. Al principio sólo puedes elegir a cuatro, pero según vas avanzando en modo historia, te van dando claves para cogerlos a todos. Y todo ésto en sólo deciséis megas que ocupa el juego. Lo que está claro es que cuando se hace un juego, lo importante no es la "supercantidad" de megas que tenga, sino que se aprovechen al máximo para hacer un buen juego.



Ahora os voy a explicar un poco cómo se juega. Primero puedes hacer cinco ataques diferentes:

Si aprietas hacia adelante y aguantas hasta que se llene la barra que sirve para hacer el ataque y le das a un boton, darás un puñetazo, aunque si le das al botón antes de que se llene toda la barra puede que falles el golpe. Si tu contrario está recargando para hacer un ataque y no has recargado aún tu ataque, tienes tiempo de hacerlo hasta que él te ataque, pero si no lo haces a tiempo perderás tu turno y y no podrás contraatracar (¿a que parece un trabalenguas?).

Si en vez de hacia adelante, presionas hacia abajo y luego un botón, lanzarás una magia. Normalmente, dándole al botón **X** se hace la más poderosa. Quien haga el golpe más poderoso gana y le da de pleno al contrincante, pero si están igualados puede que sólo te roce y le roces tú, todo depende de quién ataque antes. De todas formas, el que más daño haya hecho ese turno ganará unos puntos que aparecen alrededor de la bola de cristal, que recargarán un poco tu barra amarilla tantas veces como presionas el botón amarillo, barra que es la de magia de ataque, y si le das al botón azul te recargarán la barra azul, que es de magia de defensa.

Las magias de defensa se hacen recargando hacia arriba y dándole a cualquier botón menos al **X**, el cual sirve para saltar, lo cual puedes realizar cuando te vayan a dar un puñetazo y así lo esquivas y de paso te ganarás unos puntos de energía para las magias. Además, cuando estés en el aire los ataques cuerpo a cuerpo no te alcanzarán, aunque sólo estarás unos minutos en el aire, dependiendo de cuánto hayas recargado. Lo que no te recomiendo es que saltes cuando te vayan a lanzar una magia, pues te puede dar en pleno salto.

En definitiva,Yu Yu Hakuso es un juego muy original, trabajado y adictivo. Sólo espero que tanto la serie como el videojuego lleguen algún día a España y podamos engancharnos a la "Yu Yu manía" que tanto está pegando en las tierras niponas.

Micky 93

MANGA TRUCO

DRAGON BALL Z II:

Cuando hayas elegido al personaje con el que quieres jugar, y antes de comenzar el combate, los personajes empezarán a hablar. En ese momento tienes que apretar **ADELANTE, ATRAS** y **ABAJO tres veces**. Si te ha salido bien, oirás un sonido indicando que así ha sido, y cuando empieces a jugar tu personaje se habrá convertido en un liliputiense (según con qué mando lo hagas, servirá para un jugador u otro).

Y además, si aprietas **L+R** en el segundo control pad y, sin soltarlas, en el primero aprietas **ARRIBA, X, ABAJO, B, IZQUIERDA, Y, DERECHA** y **A** cuando la pantalla está en negro (antes de que aparezcan las manos de Songohan), la música será diferente y las letras de Dragon Ball Z II empezarán a brillar, con lo que sabrás que el truco te ha salido, y el juego tendrá más velocidad. Además se puede hacer dos veces (las dos sólo al principio).

YU YU HAKUSO

Para acceder a los distintos personajes de este juego, hay que irlos venciendo consecutivamente, tras lo cual cada uno nos facilita el código necesario para jugar con él. Pues bien, el **penúltimo** código es: **XYABBAYX**. A ver si conseguís obtener el último, lo cual no es lo que se dice fácil, dado el adversario.

OPINION

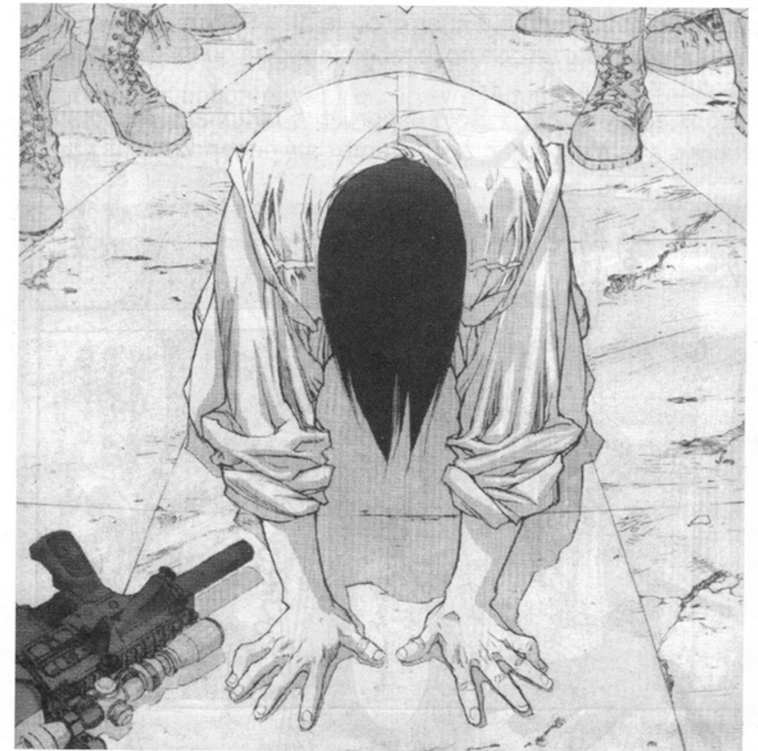
El aumento del número de cartas que hemos recibido no puede deberse al comentario "provo" hacia los "machos" que hice en el número anterior, lo cual me alegra, pues tras leer el MangaZone nº12 espero que aumenten las cartas de esta sección. El retraso en la confección de éste se ha debido a que se nos han juntado todos los problemas posibles en la publicación de una revista: explosión controlada del ordenador de J.J. (y de sus nervios -JJ), ficheros defectuosos por utilizar diskettes de 11ª mano, miopía del scanner, vacaciones forzosas de la filmadora y por último un par de días de discusión entre el "duro" de Enrique (de la imprenta) y yo. Gracias a Dios, para no perder un día más, el transportista de nuevo no nos ha fallado (un diez para Hispan Express).

Todo esto y otras pequeñeces han provocado el retraso del número, que como habréis comprobado, corresponde a los meses de marzo y abril. Pero tras todos los problemas y como al final todo el mundo arrima el hombro, incluidas la filmadora, la imprenta y el maravilloso equipo MangaZone (o sea, ¡YO! -JJ), en cosa de días hemos podido acabar el nº 13 para que estuviera en el Salón del Cómic de Barcelona que se celebrará (mejor dicho, se habrá celebrado) durante los días 5 al 7 de Mayo. Perdonad que me haya extendido sobre ésto pero os merecías un comentario. Y después del rollo os dejo con la carta de Miguel, y aunque no lo parezca no elijo sólo las opiniones que comparto, ¿me pasa a mí sólo o comparto todas las opiniones que recibimos?

HUMOR AMARILLO

Me parece que uno de los mayores problemas con los que se encuentran los productos procedentes de otros países es el cambio de ideas y de cultura, sobre todo si el producto viene de países distantes geográfica e históricamente, y sobretodo si el producto es para un uso intelectual o cultural. El caso del manga y el anime es exactamente éste, así como el resto de los productos provinientes de Japón. Si recordáis, el CD con la música del "Street Fighter II" fue nº 1 en Japón durante varios meses, mientras que aquí lo que era nº 1 era el nivel de dificultad para conseguirlo.

Más centrados en el caso del manga, uno de los terrenos más afectados es el del humor (quien más o quien menos todos los mangas tienen algún elemento humorístico). Lo que en Japón puede considerarse como para troncharse de risa, aquí podemos no comprenderlo en un principio. Siempre recordaré cuando, viendo una película de anime, la protagonista dijo una tontería y a los personajes secundarios o les caía la típica gota por la cara o se pegaban el típico tortazo contra el suelo patas arriba, y un amigo me dijo: "¿qué hacen?". Más desagradable fue la sensación que sentí cuando alguien dijo: "¡pero qué chorradas hacen!". El hecho de no comprender lo que trata de expresar no es motivo suficiente para calificarlo, y menos tan despectivamente.



Hay otros motivos típicos de la cultura japonesa que muchas veces son difíciles de comprender. Por ejemplo, en varios sitios podréis observar cómo alguien con un pañuelo a la cabeza y una especie de bandeja de mimbre hace como si recogiera algo del suelo para después volverlo a tirar: es un gesto tradicional japonés muy antiguo, provinente de las fiestas de clases campesinas. También es un importante gesto muy tradicional el baile de los abanicos, bailado por una hermosa doncella el día de la fiesta (y que se vuelve tremendamente cómico al ser una mujer gorda con abanicos de la bandera japonesa quien lo baile en Maison Ikkoku).

Ésto se podría ampliar a otros campos distintos del humor, como el concepto de lo que es ofensivo, lo que es educado o de quién

es "duro": si nos tropezamos con alguien por la calle y le esparcimos la compra por el suelo quizás le ayudemos a recogerlo, pero no se nos ocurriría arrodillarnos para pedirle perdón. Otro ejemplo lo tenemos en casi todas las series, cuendo están hablando dos personas y se cruzan caminando sin dirigirse la mirada, puesto que eso es un (antiguo) signo de debilidad (o cuando después de asestar el katanazo del siglo el samurai mantiene una postura estática durante unos segundos y todos los que están viendo la escena babean un poco el sillón). Lo que quiero decir es que mientras disfrutábamos de nuestra afición favorita adquiríamos una base de cultura real oriental que muy poca gente posee. Si no me creéis id preguntando por ahí "¿sabías que en Japón...?", a ver el nivel del personal que protesta.

Tan solo son algunos ejemplos de lo que pueden llegar a ser puntos de vista distintos o planteamientos diferentes sobre los mismos temas. Estas líneas no pretenden exponer las bases de un argumento totalmente masticado y digerido, sino abrir la mente del lector e invitarle a pensar por sí mismo sobre un tema muy particular en casi todos los ámbitos culturales (sobre todo en el del manga y el anime en concreto). Hace nada que ha estallado la fiebre del manga en España (a gran escala, que nadie se sienta ofendido). Parece que antes era un problema económico principalmente. Después de todo, ¿quién iba a gastarse 3.000 Pts. en una película de "dibujos infantiles"?, parecía obvio que el producto estaba destinado a ser un fracaso comercial. Después resultó que no era tan obvio y que el producto vendía como rosquillas y fue aceptado (¿debería decir digerido?) por los sectores más radicalmente opuestos, pero aún quedan ahí las películas destrozadas y presentadas como producto infantil que aún esgrimen como argumentos contra este género cultural.

Así, los más acérrimos enemigos del género se llevan las manos a la cabeza cuando califican de "escenas inapropiadas" o "idioteces incomprensibles" algo que ni siquiera han intentado analizar y comprender. Simplemente no pueden entender que algo hecho de este modo puede estar dirigido a diferente público o esconder un mensaje más profundo de lo que sus egocéntricas mentes pueden llegar a imaginar... y los teóricamente adultos (teóricamente su capacidad de comprensión y raciocinio es superior) prohíben a los menores disfrutar de su episodio de Dragonball por sus escenas que incitan a toda clase de salvajismos; eso sí, esa misma tarde les han comprado la cinta para poder grabar "Conan el Bárbaro".



Moraleja (Humor Negro): al menos debemos agradecer que este tipo de xenofobia cultural permite vivir a los que la padecemos.

Hokuto no Miguel

El fenómeno del manga ha favorecido el encuentro entre dos culturas, la oriental y la occidental, pero el problema es que no se ha producido progresivamente, sino que nos hemos visto invadidos por el manga y la animación japonesa. Para los que veneramos este arte nos ha sido fácil asimilar costumbres y compartir conceptos que no conocíamos, pero por el contrario ha sido un verdadero shock para ciertos sectores menos abiertos a la innovación, el conocimiento y el estudio de lo desconocido. Gracias a Dios hoy por hoy ya no se quema a nadie en la hoguera.

Una sola cosa más: sería bueno que aprovecharais las cartas a esta sección para comentarnos fuera del artículo cualquier cosa que se os ocurra, y también podríais incluir un pequeño ránking tanto de manga como de anime, pero esta vez de los que menos os gusten, aunque éstos no dejen por ello de tener su encanto. Quién sabe, quizá podríamos inaugurar una nueva sección con el título de "Ranking Odioso".

Por cierto, un agradecimiento personal a Paco, "Chisco" para los íntimos, ya que gracias a él y a sus conocimientos de hardware y software ha sido posible que no nos retrasáramos más días en la confección de este número (tomando el sol en el Melero te espero). J.J. un poco celosillo. Como por dos líneas más no se va a morir nadie y nunca se ha dicho, ahí va: Javi es el mejor, el rey y el más rápido y aunque sea por puro egoísmo, espero que esté muchos años más con nosotros.

Santiago Forés, MoonHunter

Muy bien, Santiago, a ver... tres... cuatro... y cinco mil. Hale, hale, buen chico, cómprate tú también algo bonito -JJ

AniMelomanías

MEGAZONE 23
(dos tres)

Parece ser que esta vez nos ha tocado a nosotros hacer el comentario sobre una banda sonora.

Hemos decidido hacerlo sobre "Megazone 23", porque es bastante diferente a lo que hemos mostrado en anteriores números de MangaZone. Debido a la rapidez con que hemos tenido que hacer este artículo (el Salón de Barcelona se nos hecha encima y queremos que el número llegue a tiempo), y a que además no podemos comentar, al menos de momento, todos los CDs que hay sobre "Megazone 23" (porque no los tenemos), nos centraremos en el "Megazone 23 Song Collection" (uno de los mejores y más recomendables a la hora de comprar).

Este CD contiene las principales canciones de las dos primeras partes de esta trilogía, más algunas que no aparecen en la serie (probablemente utilizados en anuncios o videoclips para promocionarla).

En total son 10 canciones, en las cuales se mezclan tanto el rock como el pop, e incluso podemos escuchar algo de blues.



Tras esta pequeña introducción, vamos a comenzar con el comentario sobre las canciones.

En primer lugar, señalar que al comienzo de cada canción de este CD hay un fragmento de sonidos introductorios (helicópteros, motos, atmósfera de bar, etc...). Estos sonidos nos sitúan mentalmente en la parte de la OVA donde se encuentra cada tema (recrean la atmósfera inmediatamente anterior al comienzo de la canción), pero no se mezclan con ésta (terminan justo antes de que empiece). Realmente da la impresión de que en cualquier momento te vayas a ver transportado a alguna calle del Tokyo de Megazone. Sin embargo, cuando los has escuchado muchas veces llegan a cansar, y estás deseando que se acaben (según K.I.A., pues a mí no me cansan -Alex) para que empiece a cantar Eve. Aquí es donde realmente te das cuenta de que el dinero que te has gastado valía la pena. Las canciones de Eve son realmente geniales, tienen ritmo, son fáciles de tararear, e incluso de cantar (¿no habéis notado que últimamente llueve mucho?). Por lo tanto, una buena solución para lo del cansancio es hacerse una copia en cinta saltándose los fragmentos iniciales, y reservando el compact para ocasiones especiales. Así, no lo machacamos, ya que lo tendríais puesto todo el día, seguro.

En primer lugar, os daré los datos del CD en el caso de que os interese conseguirlo:

Título: "Megazone 23 Song Collection"
Ref: VDR-1263 Victor Musical Industries, Inc. (1986.9.21)
Precio: 3.008 Yen.
Desglose: 10 pistas.
Duración: 47'43"



Bueno, pasemos a las canciones. Ponemos el CD, y le damos a Play:

Track 1. *"Behind My Back Sentimental" (4'49")*

Este tema es con el que comienza la serie (*opening*). Lo primero, oímos una moto a la que dan gas, arranca y se mete en una autopista (32"), introducción exacta a la de la OVA. A continuación, una combinación de guitarra eléctrica, bajo, violines, trompetas y batería rompe con el sonido de la moto que se aleja. Así comienza la canción, que se podría encuadrar en un Pop melódico con un ritmo bastante vivo. La voz (femenina y fantástica, por supuesto), marca muy bien la melodía, y la acompañan principalmente las trompetas y los violines. En el estribillo, un coro de voces agudas y leves acompaña muy bien a la cantante.

El tema se ajusta perfectamente a las acciones que aparecen en pantalla, el ritmo sigue muy bien las imágenes, y en ningún momento se hace monótona. Esta canción podemos oírla en la OVA, tanto en la versión vocal como en la instrumental. En el CD sólo está la versión vocal, pero no preocuparse, es lo suficientemente buena como para que guste tanto a aquellos que gustan de lo instrumental como a los que les gusta lo vocal.

Track 2. *"Lonely Sunset" (4'42")*

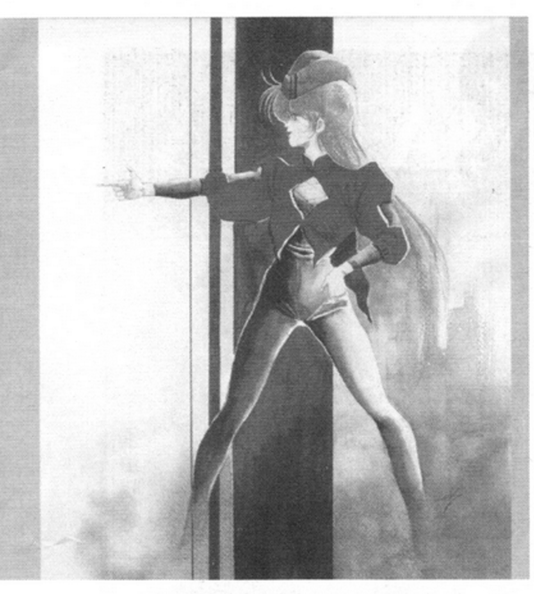
Este segundo track es "el tema" de la segunda parte de "Megazone 23". Y digo ésto porque resulta que es el *opening* y *ending* de dicha parte, y además suena varias veces en el transcurso de la misma.

Y comienza con el sonido del bullicio de la ciudad, los coches y el sonido de unas bocinas de coche, de las que se oyen en los coches de las ferias. A continuación, un tema de características similares al anterior pero con un ritmo más tranquilo y un sonido caracterizado por los sintetizadores. La voz es acompañada en el estribillo por un coro masculino. Y ya casi al final del tema tenemos un solo de saxo que, aunque algo breve, lo agradece la canción ya que es un poco repetitiva. De todas formas, es un tema muy pegadizo, que sirve perfectamente para cualquier parte de la OVA, y por eso será que lo han utilizado tanto.

Track 3. *"Theme of Megazone 23" (3'32")*

El primero de los temas que no suena en la OVA. Al menos nosotros no lo hemos oído por ningún lado.

Con una introducción en la que oímos sonidos de computadoras, una voz por radio y una alarma, empieza este tema que yo he clasificado como del tipo "Touch". Un ritmo muy marcado, tanto por la voz como por los instrumentos (guitarra, bajo, teclado y sobre todo la batería). El teclado es el que marca un poco la diferencia en este tema, haciendo variaciones sobre la voz. A la mitad, como en el tema anterior,



un solo, esta vez de guitarra. En realidad con una pequeña ayuda por parte del teclado.

Track 4. *"Tomorrow Blues" (2'43")*

Por fin llegamos a mi tema favorito (Alex). Como podréis ver por el título, no es muy difícil deducir que se trata de un Blues.

Este tema aparece a mitad de las dos primera partes de "Megazone 23" (tres veces en la primera, primero dos veces de forma instrumental, y la tercera ya vocal. Y una vez en la segunda). La lástima es que se trate del tema más corto del CD. Empieza con sonido de helicópteros, pisadas de soldados sobre el barro, y después empiezan a sonar disparos de ametralladoras e incluso obuses (40"). A continuación, un bajo, una batería y un piano son suficientes para acompañar a la voz (también femenina). Este tema se caracteriza por un ritmo muy marcado por el bajo, con paradas bruscas que hacen creer que el tema se ha terminado, y de pronto comienza de nuevo. Es fantástico.

Track 5. *"Please Tell me the Secret" (8'12")*

Ahora vamos con el segundo de los temas que no aparece en la OVA. Y el más largo de todos.

Oímos las olas del mar y unas gaviotas. A continuación un gran trueno nos anuncia una tormenta, y empieza a llover (43"). Éste es sin duda el tema melancólico del CD. Unas notas de sintetizador con un sonido muy dulce dan paso a la voz, que es acompañada sólo por un piano (y alguna nota del sintetizador). Después de unos cuantos compases, la misma cantante hace la segunda voz (que parece contestarse a sí misma, queda muy bien). A continuación, una repetición de todo lo anterior pero con una variación, ha entrado una batería que, con un sonoro golpe de baqueta, está marcando el lento ritmo de la canción. Después, poco a poco, el tema se anima, entrando bajo y guitarra. Después volvemos sólo a la voz, el piano y la batería. Y para finalizar se anima de nuevo, y de un pop melódico pasamos a un estilo a lo rock sinfónico, con un solo de guitarra que se va apagando lentamente. Curiosamente, a pesar de su longitud no se hace pesado. Al contrario, el juego con los instrumentos, y la cantante con su segunda voz, lo hace muy interesante.

Track 6. *"Give me your secret" (6'31")*

Este es el tema que suena a lo largo de la fase final de la segunda parte de la OVA (primero suena una variación del tema, a continuación el tema tal y como suena en el CD, y por último sólo en la voz de EVE, sin instrumentos).

En el CD, paralelamente a la película, primeramente suena una alarma que parece indicarnos que va a ocurrir algo grave (39"). Este es el tema que suena durante la gran destrucción final del segundo capítulo. Comienza con una nota de sintetizador que se repite como una alarma. Ésta da pie al resto de instrumentos (guitarra y batería) y al coro que entran a continuación. Tras una breve introducción, entra la voz (femenina, por si no lo sabíais). En este tema, melódico y con un ritmo machacón, destaca el conjunto de la voz y el coro, además de la guitarra, que al final se marca un solo bastante largo, y que no está nada mal.

Track 7. *"Red Lantern Street" (3'46")*

Septimo del CD, y tercero que no aparece en la OVA.

De éste me sorprendieron mucho los sonidos del principio, pues se trata de unos recreativos. Podemos oir a gente jugando al billar, a maquinas matamarcianos, a un pinball, etc... (32") (seguramente corresponde a los primeros compases del segundo capítulo -JJ). Y me sorprendieron porque el tema que suena a continuación es una mezcla de Jazz y Fox-Trot.

Comenzamos con un piano, un bajo y una batería tocada con escobillas a ritmo de lo que ya os he dicho ahí arriba. A continuación, la cantante comienza a cantar fingiendo una voz más infantil. También parece adivinarse una guitarra que solamente puntea algunas notas a la vez que suenan otros instrumentos. Poco a poco, la cantante cambia la voz y empieza a cantar más normal. En la parte media, el piano, que sin duda es el instrumento más importante, realiza un solo. Un tema muy agradable, que te contagia su ritmo al momento.

Track 8. *"Someday my Prince will..." (3'21")*

¡Hombre!, el cuarto y último tema que no sale en "Megazone". Y menos mal que no sale. Ésta es la que yo llamo "tomadura de pelo" de este CD.

Al principio, sonido de espacio intergaláctico (es para que nos entendamos) (35"). A continuación parece empezar un tema que promete (una especie de nana), y de pronto suena una cosa que parece la música de una película de Bud Spencer y Terence Hill (unas voces que parece que están eructando: ¡uh! ¡uh! ¡uh! ¡ahahah!... Y con un sonido de órgano maullando que empieza a acelerar, y que te pone de los nervios). Bueno, tal vez a alguien le parezca curioso. A mí, no (bueno, puede servir para ahuyentar a la suegra y a las vecinas pesadas).

Track 9. *"Lullaby of the Wind" (5'22")*

Si el tema 2 era el que principalmente sonaba durante gran parte del 2º capítulo, este tema es el que hace lo propio durante el primero. O sea, es el tema principal de la primera parte (aunque también llega a sonar una vez durante la segunda parte, hacia el principio). Empieza con el sonido de una batalla con rayos láser, y lo que parece el despegue de una inmensa nave (39").

Poco después entra un piano con una variación de la melodía principal, con sonido de sintetizador de fondo imitando unas trompetas lejanas. Luego arrancan con fuerza la batería, el bajo, y la guitarra. Y por último, la voz (la de EVE, por supuesto), que también hace la segunda voz en el estribillo. Para seguir la costumbre, decir que se trata de un tema típico del estilo de la música pop (japonesa, claro está). Éste suele ser el tema que más recuerda la gente (el que más gusta). Y hay que reconocer que está:

Track 10. *"You Can't Sleep Alone" (4'38")*

Y, por fin, para terminar, de nuevo el sonido de una moto, pero esta vez sólo arranca y se aleja. (14"). Ciertamente, lo mejor para acabar el compact era un *ending*, y éste es el de la primera parte.

Comienza con un pizzicato de violines combinado con sonido de guitarra eléctrica (curioso, ¿verdad?), y a continuación, la voz empieza a cantar acompañada por lentas notas del piano que marcan cada compás. A continuación cambia el ritmo (acelerando), y entran todos los instrumentos (piano, batería, bajo, guitarra, violines y sintetizador). Los violines marcan ciertas partes mientras el resto lleva el ritmo. En este tema no aparece coro de voces, sino que son los violines y la guitarra los que lo sustituyen. Sin duda, un buen tema para un buen final.

Bueno, ya he terminado. Esperamos que los datos que os hemos dado os animen a haceros con él, y con la OVA, porque de verdad que vale la pena. ¡Hasta otra!

K.I.A. y Alejandro Maicas



MAESTROS DEL MANGA

Este mes dedicamos esta sección a la diseñadora que más fama ha obtenido en España después de Akira Toriyama. Nos referimos a Akemi Takada, autora de la archiconocida serie Kimagure Orange Road (*Johnny y Sus Amigos*), y creadora de personajes tan entrañables como los de Creamy Mami (*El Broche Encantado*), Maison Ikkoku (*Juliet Je T'aime*)...





Akemi Takada nació un 31 de Marzo de un año cualquiera (lamentamos no poder deciroslo, pero a la señora Takada no le gusta decir su edad; es una mujer, y ya sabéis que preguntarle la edad a una señora es de mala educación) en la capital de Japón, Tokio. Entró en el mundillo de la animación realizando sus primeros trabajos para Tatsunoko Pro., y ha continuado con ellos hasta la fecha. En su haber se encuentran series tan famosas como Kagaku Ninjatai Gatchaman II (*Comando G II*), Todemo Senshi Mutaking (*Guerrero Mutaking*), Hono no Alpen Rose-Judy y Randy...

Akemi también ha realizado trabajos fuera de esta productora. Su primer estreno fue un trabajo que realizó para la casa Kitty Films, como diseñadora de los personajes de Rumiko Takahashi. Para Toho crearía la serie Creamy Mami, la cual la llevaría al estrellato de la animación. Y, cómo no, Kimagure Orange Road, también para Toho, que sería la obra predilecta de los españoles en el año 1993.

Hablemos un poquito de ella. Por lo que cuenta, Akemi está casada. El feliz novio es Katsunori Ito, que hace las veces de marido y de guionista para sus series. Takada, junto con Ito, ha trabajado en Kimagure, entre otras series (aparte de formar parte, junto a su marido, del estudio Headgear, formado en torno al proyecto Patlabor - JJ). No tienen hijos, pero sí dos lindos gatitos (Yomu y Nora). Takada admite que le encantan los gatos, y lo demuestra incluyendo en sus animaciones y series a estos animales (recordad Creami Mami o Kimagure, en ellas siempre han estado presente los gatos).

En lo que se refiere a los hobbies, Takada sólo destaca tres: el submarinismo, jugar a la Nintendo (lo lamento, Micky, pero no sabemos si es la de 8 Bits o la de 16) y jugar con sus gatitos. En lo que se refiere al cine, Takada confiesa que la película que más le ha gustado es "Blade Runner", y el actor, Rudger Hauer (actor que encarna al replicante rubio), y que ella siempre llora cuando éste muere en la secuencia final.

Takada también trabaja para editoriales ilustrando portadas e interiores para algunos libros, además de dedicarse a hacer sus propios dibujos.

Takada tiene un gran historial en el mundo de la animación, y para que os



déis cuenta de su gran ingenio, a continuación tendréis un pequeño listado de todos (o casi todos) sus trabajos.



Como diseñadora de personajes:

1977 -Ipatsu Kanta-kun

1978 -Gatchaman II (Comando G): esta serie, típica de héroes que matan al maloso de turno, fue uno de sus primeros éxitos, aunque la calidad de la serie deja mucho que desear con respecto a la primera parte.

1979 -Gatchaman F (*de Fighter*)

1980 -Tondemo Senshi Mutenking (*Guerrero Mutenking*)

1981 -Kaitei Daisenso (*Gran Guerra en el Fondo del Mar*)

-Urusei Yatsura (Gente Ruidosa): loca comedia estudiantil que mantiene en sus primeros capítulos el estilo de dibujo de Rumiko Takahashi. Altamente recomendable (aunque sólo la emita en estos momentos TV3), y una obra maestra de la animación.

-Machiko Sensei (*Profesora Machiko*)

1983 -Miraikeisatsu Urashiman (*Policía del Futuro Urashiman*

-Creamy Mami: la obra que consagró a Akemi Takada en el mundo de la animación. Una serie en la que la protagonista puede hacerse mayor al recitar una fórmula mágica.

1985 -Honô no Alpen Rose. Judy & Randy.

1986 -Maison Ikkoku (*Juliette je taime*): otra serie de Rumiko en la que Akemi ha colaborado.Cuenta una historia de amor entre una joven viuda y un estudiante universitario.

1987 -Kimagure Orange Road (*Johnny y sus amigos*): esta serie es posiblemente la que más fama ha dado a Akemi Takada fuera de Japón. Esta comedia estudiantil se basa en un triángulo amoroso (para más información, os remitimos al Club).

Como directora artística:

1983 -Urusei Yatsura (cap. 38)

-Creami Mami (cap. 3)

1984 -Opening (genérico) Urusei Yatsura (cap. 131 a 148)

Como diseñadora de personajes para cine:

1983 -Urusei Yatsura Only You

1985 -Urusei Yatsura III Remember Love

1986 -Urusei Yatsura IV Lamu The Forever

Como diseñadora de personajes para OVA:

1984 -Creami Mami Eien no Once More (*Siempre otra vez*)

1985 -Creami Mami Long Goodbye

1986 -Creami Mami Curtain Call (*Petición de bis*)

-Urusei Yatsura Ryôkô no Kugatsu no Ochakai (*Ceremonia del te de Ryôkô en septiembre*)

-Advanced Squad Kohaku no Tsuigeki

1987 -Twilight Q Toki no Mutsubime (*Nudo del Tiempo*)

1988 -Patlabor The Movie

Como ilustradora:

1982 -Full Moon Densetsu Indra I y II (*La Leyenda de la Luna Llena Indra*)

1985 -Eien no Fireena I y II

-Yuu, Bara no Strager (*Yuu, el Forastero de la Rosa*)

1986 -Yuu II, Ogon no Princess (*Princesa de Oro*)

-Hokago Ice Tea (*Te frío después del colegio*)

-Yuu III, Junpaku no Labirynth (*Laberinto blanco*)

1987 -Nijiiro no Seishunsai (*La fiesta de la juventud*) -de este libro, sólo la cubierta-.

1988 -Yuu IV, Haoo no Table (*La mesa del Rey*)

Además de todo ésto, esta prolífica dibujante ha prestado su voz como actriz para un image album (una especie de OVA en audio), en el papel de Erika Saionji. También ha diseñado emblemas para la compañía Gafas Akai.

Desde agosto hasta diciembre del 84, realizó los diseños para unas historias aparecidas en la revista Animedia, dentro de la serie Fantastic World. La primera fue Hiennyo, con un estilo de dibujo muy parecido al de Urusei Yatsura. La segunda, Hadashi no Ema (*Ema sin zapatos*), contaba los problemas de la hija de un ángel y un demonio (¡¿?! -JJ) cuando baja a la Tierra y no sabe diferenciar entre el bien y el mal. La tercera historia, Taana Kari Yuka trata sobre una versión femenina de Buda que se propone ayudar a un joven con problemas, aunque el chico preferiría no tener tanta ayuda. Estera Haabu no Densetsu (*la Leyenda de Estera Haabu*), cuarta de esta serie, contaba cómo Fei y Kai, dos pequeños habitantes de otro planeta, quedaban impresionados por la llegada de Estera Haabu, decidiendo marcharse con él. La última historia es Oh! Mai, Mayu!. Mai es una chica tímida, y todo sería normal si no fuera porque tiene siete personalidades distintas, de las cuales Mayu es la más radical.



Y para finalizar, el último trabajo de esta gran artista hasta la fecha ha sido su colaboración en la película Patlabor 2, junto con el resto del equipo Headgear.

Gonzalo B. Tello

DRAGONBALL Z

Las películas

Ha sido por casualidad que coincidiesen las dos últimas películas del ciclo de Dragon Ball con este número, que de alguna forma hace especial incapié en esta obra. No podían haber caído en mejor número, pues a mi gusto se trata de las dos mejores películas de dicho ciclo (con la salvedad quizás de la anterior, El Superguerrero Son Goku) en cuanto a calidad de animación. Pese a que no veremos por ahora los especiales de TV o las películas restantes, ha sido una buena muestra de la andadura de Son Goku por la pantalla grande, y estas producciones del 91 y 92 demuestran el por qué de su éxito en todo el mundo.

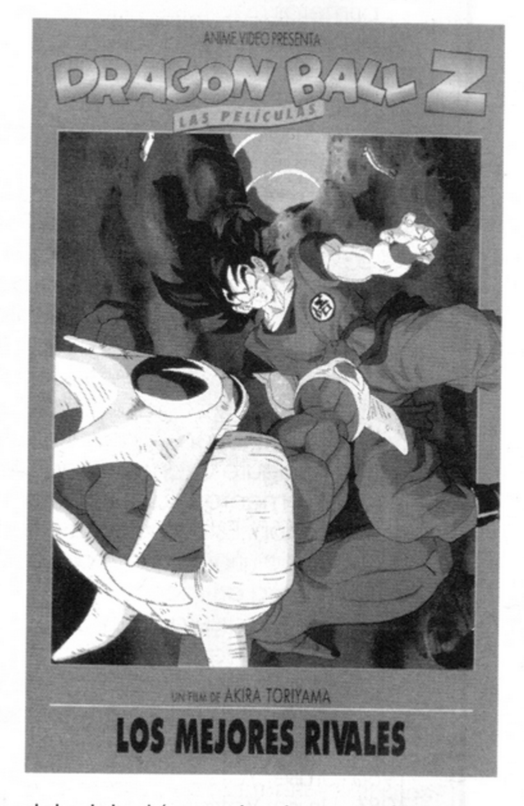
Los Mejores Rivales

La historia parte del final del especial de TV que narra la historia de Verdak, padre de Kakarotto (Son Goku), vista desde el punto de vista del hermano de Freezer, Cooler Sama, que observa fríamente cómo su hermano pequeño destruye el planeta Vegeta, ignorando una pequeña cápsula que transporta a un bebé Saiya puesto a salvo antes del ataque final. Cooler califica a su hermano de débil (¡!) e incompetente y se marcha sin corregir su error. Así, Kal-El (digo Goku... ¿en qué estaría yo pensando?) se dirige a salvo hacia la Tierra, al otro extremo de la galaxia. Tras el "volando, voolandó..." ese, asistimos a los preparativos de una excursión de Son Goku y algunos amigos, mientras que en un lejano planeta arrasado, los soldados de Cooler anuncian a su señor la muerte de Freezer a manos de un Saiya llamado Goku. Dispuesto a vengar tal afrenta y a limpiar el nombre de su familia, Cooler se dirige hacia la Tierra para exterminar de una vez por todas a los guerreros del espacio.

Así, mientras Gohan y Krilin preparan un guiso, son atacados inesperadamente por las fuerzas especiales de Cooler, ante el terror de Oolong y el "dragoncito". Sim embargo, Goku sale en su defensa y lucha con ellos hasta que aparece Cooler, a quien Goku, asombrado, confunde con Freezer. Sim embargo, Son Gohan desobedece a su padre e intenta intervenir en la lucha, atrayendo la "mirada" de Cooler. Son Goku se interpone en el último momento, recibiendo el disparo dirigido a su hijo y respondiendo al ataque mientras cae gravemente herido. Sim embargo, Cooler, convencido de que su enemigo está todavía vivo, envía a sus secuaces a capturarlo y matarlo, lo cual intentan conseguir arrasando completamente toda la zona. Goku, malherido, es puesto a cubierto por su hijo (aunque lo que más preocupa a todos es poner a salvo a los animales del bosque, debe ser por eso de incitar a la violencia a los niños y tal), pero quizá no llegue a ver un nuevo día, a menos que Gohan sea capaz de volar hasta la Torre Santa del Maestro (¿quién? ¿Matou? ¿Y ese quién és?) Karin y conseguir alubias mágicas.

El planteamiento de la historia en sí la convierte en una más de la serie, pero la calidad de la animación, brillante en la gran mayoría de las escenas de lucha, así como los magníficos efectos especiales, la aparta de la media. Pese a que en algunos momentos la calidad baja, como por ejemplo en el momento de la transformación de Son Goku en Super Guerrero, en el que por lo visto el dibujante del estudio se fue a almorzar y la señora de la limpieza aprovechó para hacer sus pinitos, la línea general de calidad es alta, y la convierte en una de mis favoritas, sobre todo en la lucha final de Cooler contra Goku.

El sonido, sin alcanzar la brillantez



del original (no entiendo por qué, pero está visto que aquí en España parece que por eco se entiende reverberación, que por mucho que les duela, señores ingenieros de sonido, no es lo mismo), es realmente bueno, y el doblaje de Cooler es magnífico. El resto de personajes, en su anodina línea habitual.





En definitiva, una versión de la aparición de Freezer en la serie en 45 minutos de película que saben a poco, y una de las pocas de la saga con sonido equiparable al original (sonido, no doblaje). Posiblemente uno de los malos mejor caracterizados de todas las entregas, y digno de que se le dedique también la siguiente película, aunque la trama esté cogida por los pelos.



Guerreros de Fuerza Ilimitada

Aquí ya hablamos de palabras mayores. Tras una pequeña introducción por el narrador, que cuenta la destrucción de Namek a manos de Freezer, y el posterior asentamiento de los namekianos en su nuevo plane-

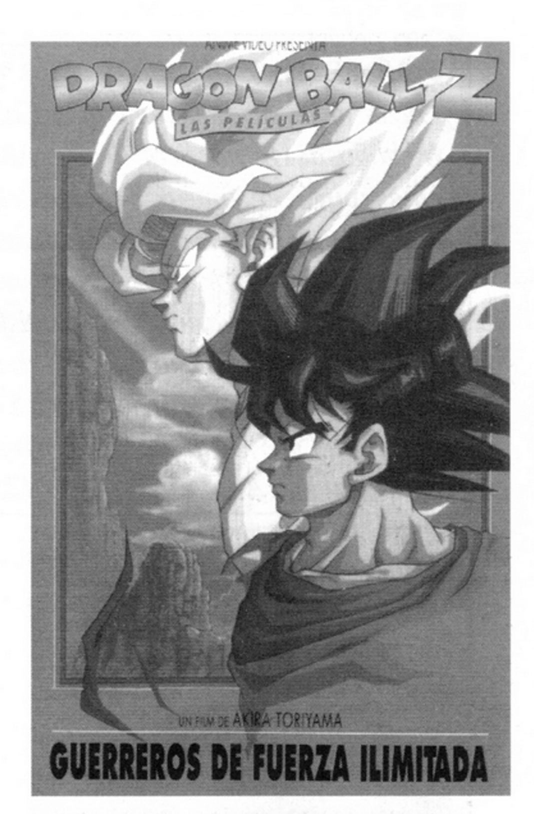


ta, vemos la nueva amenaza que se cierne sobre ellos. Lo que en pricipio parece un planeta mecánico se aproxima al mundo de los namekianos y comienza a absorberlo literalmente. Tras recibir la llamada de socorro gracias a Dende, ya en su papel de dios (¿Mr. Momó? ¿No será Mr. Popó?), nuestros amigos (la troupe al completo) se dirigen en su ayuda. Mientras, los namekianos están siendo capturados por una legión de robots invencibles. Bueno, invencibles hasta que llega Goku. Sin embargo, la sorpresa



es mayúscula cuando entre ellos aparece otro robot que recuerda a un viejo conocido. Cooler, convertido ahora en una máquina, dirige la invasión. Así, mientras el resto de héroes se las ve y se las desea para deshacerse de los robots, Goku y Metal Cooler se dedican a recordar viejos tiempos a lo bruto. Sin embargo, parece ser que este nuevo Cooler no se impresiona con el poder de los Super Guerreros, y Goku se salva de una muerte segura gracias a la intervención de... ¡Vegeta! Sí señor, por fin aparece Vegeta, con su inconfundible carácter y humildad. Sin embargo, Metal Cooler es perfectamente capaz de hacerles frente a los dos al mismo tiempo. ¿Serán capaces de vencerle antes de que el Gran Gedester, el chip que poco a poco creció hasta formar el planeta mecánico que ahora trata de engullir el planeta y del cual forma parte lo que queda de Cooler, lo destruya todo y a todos? (Sí).

En esta película se pueden observar ciertas incongruencias bastante extrañas. Pese a que es la más reciente del lote, lo que se nota en la gran calidad de la animación y los efectos especiales, la calidad del dibujo varía a lo largo de toda la película, siendo en algunos pasajes realmente pobre. De todos modos, esa misma calidad de la animación hace perdonar este fallo, y es una de las más humorísticas de toda la saga, con constantes guiños cómicos y referencias más o menos veladas a grandes producciones cinematográficas (el Gran Gedester, que me recuerda tremendamente al Vger de Star Trek, o el robot que conduce a los prisioneros a su destrucción dentro del Gran Gedester, muy parecido al androide médico de La Guerra de las Galaxias). Era de esperar, lógicamente, al tener que recurrir cada vez a enemigos más y más poderosos que



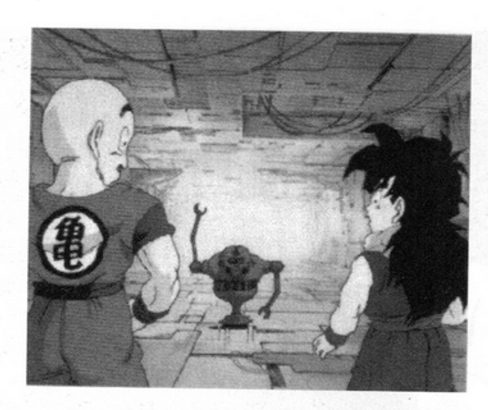
puedan representar una amenaza para Goku, que el resto de personajes fuera relegado cada vez más a papeles puramente cómicos y de comparsa, y esta película es un claro ejemplo. Sin embargo, uno de mis favoritos, Krilin, pese a recibir muchas más bofetadas que de costumbre, demuestra que no siempre es necesario ser guerrero del espacio para plantar cara a los malos, y en esta última película está más que inmenso. Para que luego digan de los bajitos y calvos (y que conste que yo soy alto y guapo).

En resumen, otros 45 minutos de lucha (es la película con más acción de toda la saga, casi ininterrumpida), de una calidad muy alta (aunque con el fallo de un dibujo a veces mediocre), y un sonido realmente bueno (sonido, no doblaje). Por haber, hasta hay un pequeño anuncio en versión original tras ella, en el que se puede escuchar



la auténtica voz de Goku, y que no sé si se han olvidado de suprimir o lo han dejado a mala idea, para que tengáis un atisbo de lo que es la versión original y rayéis un poco el suelo de casa con los dientes.

Y hasta aquí hemos llegado. No habrá más Goku en castellano, al menos por una temporada. En fin, qué le vamos a hacer (inundarlos de cartas exigiendo que traigan el resto de material ¡pero ya!). La única alegría que me da que se acaben ya las películas de Dragon Ball es que por fin dejaré de escuchar la voz que le han dado a Oolong, que ha sido una auténtica cruz a lo largo de todas ellas, y que me ha llegado a irritar los nervios en más de una ocasión.



Bueno, y el "volando, voolandó...".

The JavHunter

Fecha: *Del 1 al 3 de Julio.*
Localización: *City of Anaheim, en California del Sur. A pocas manzanas de Disneyland.*
Invitados de Honor: *Scott Frazier, Allen Hastings, Izumi Matsumoto, Haruhiko Mikimoto, Nobuteru Yuuki.*
Qué se puede encontrar: *2 canales televisivos mostrando animación las 24 horas, mesas redondas con los Invitados de Honor sobre animación japonesa, estadounidense e infografía, pases de películas en pantalla grande, exposición de arte original y modelismo, concurso de animación infográfica, Recepción Conozca a los Invitados, Concurso de Vestuario, Fiesta de Disfraces, subasta de objetos de la exposición y, por supuesto, montones de stands en los que dejarte todos los ahorros.*
Reservas: *Anaheim Marriot Hotel ($75 por noche/habitación), Anaheim Inn at the Park ($72), Quality Hotel Maingate ($75). Entradas (bono tres días) hasta el 1 de Marzo: $35; hasta el 1 de Junio: $40: en la puerta: $45.*
Información: *Anime Expo '94 - 2425 B Channing, Suite 684, Berkeley, CA 94704.*

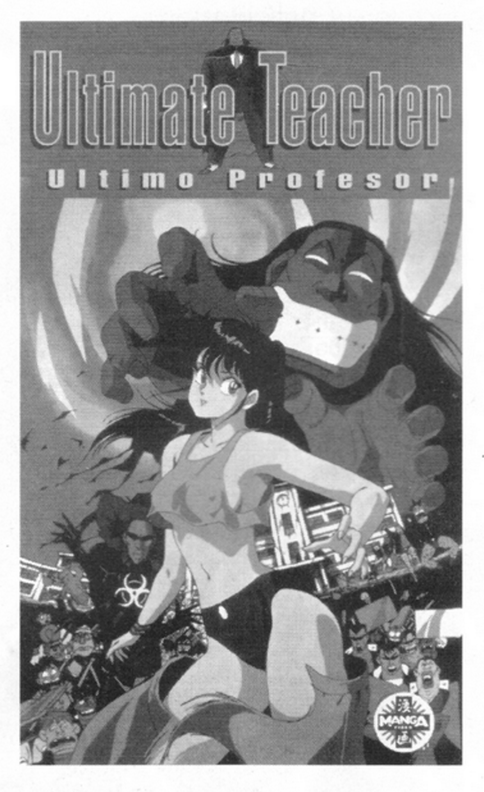




ULTIMATE TEACHER

El Profesor Definitivo

Este anime era nuevo para mí. Aunque algo sabía de él, sobre todo de oídas y de algún detalle mencionado de pasada en alguna publicación, no tenía una idea concreta y definida de lo que me podía encontrar al ver esta película. ¡Y no me extraña! Se trata de una de las, ¿cómo llamarlas?, ¿parodity chow? más enrevesadas y surrealistas que yo haya tenido ocasión de ver. Pero vayamos por partes.



Lo primero, el título. Cuando lo escuché por primera vez, me recordó inmediatamente a uno de mis personajes favoritos de ese programa tan divertido de Tele5: el Pressing Catch. Sí, sí, aquello de la Dobleúdobleúefe, con su Hulk Hogan, su Macho King, su Jake "Snake" Roberts y su... ¡Ultimate Warrior!, el... ¿Último Guerrero? Noo, señor Del Mar, Ultimate Warrior no significa El Último Guerrero, sino El Guerrero Definitivo. Se ve que aquello de que era indio les confundió, y como los yanquis los han exterminado a casi todos, pues aún... Pero este profesor no pretende ser el Último, tampoco. El es nada menos que el De-fi-ni-ti-vo.

Pero en fin, pasando por alto ese detalle (al que, al fin y al cabo, ya estamos acostumbrados), me dispuse a disfrutar de un anime nuevo para mí, trabajo mucho más divertido que el tener que repasar una película que ya he visto en otras versiones para buscarle 17 pies al pobre gato español. Y el comienzo no podía ser mejor. En medio de una tranquila boda, todo se desarrolla con normalidad. De repente, las alarmas suenan en un misterioso lugar y algo consigue escapar, apareciendo en medio de la boda como una exhalación y poniéndolo todo patas arriba. Toma golpe de efecto, eso sí que ha sido divertido... pero las frases y el entorno me recuerda a algo... ¡Claro!, es como Baoh. Y ahora ese tipo tan extraño interroga a esa hermosa joven morena tan modosita, y desaparece sin dejar rastro... Y esa escuela, ¿dónde la he visto yo antes? ¿Quizá en curso 1984...? ¿Y la jovencita modosita es la jefa de toda esa gentuza? ¿Y las escenas de lucha siguen la pauta de... El Puño de la Estralla del Norte? ¿Y...? ¿Y...?

¿Y quién es aquí el bueno, el profesor que intenta someter a las pandillas? ¿O la chica que en principio parece ser pura chusma pero luego resulta que lucha por convertir a toda la gentuza en estudiantes ejemplares? ¿Será Madoka Ayukawa en versión hard? ¿Y quién es ese tío tan raro de pelo a lo afro? ¿Y quién tiene más brazos? ¿Y la historia esa de las braguitas de las que no se avergüenza?

Una de las mejores bazas de esta historia es su magnífica forma de desenvolver la trama. Todos los puntos argumentales comienzan casi al mismo tiempo, y poco a poco se van desarrollando, entremezclando, apoyando unos a otros hasta que la historia va cobrando sentido poco a poco como un todo. Mientras ves la película te preguntas: ¿Y ésto qué significa? o ¿y eso por qué lo ha hecho?, sólo para encontrarte cinco minutos después con la respuesta. De este modo, la tensión y el interés se mantienen a lo largo de toda la película.

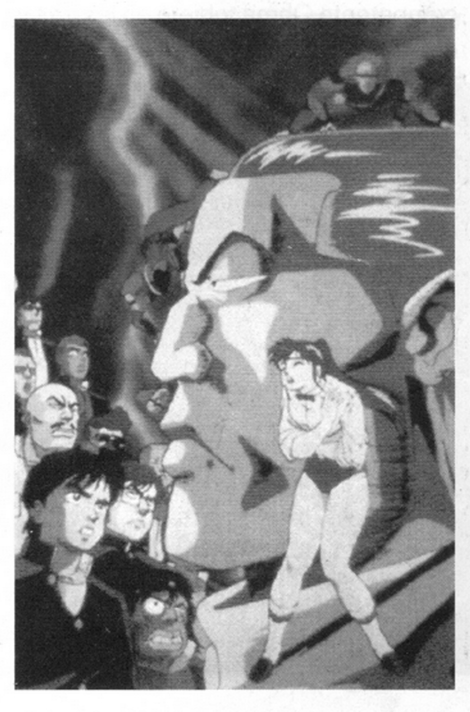
Otra de las puntuaciones más altas la consigue en las ingentes dosis de humor que acarrea la historia, si bien es cierto que hay que haber visto bastantes animes para reconocer todos los guiños que se hacen a otras obras, más o menos famosas, aparte de las parodias más evidentes, así como ciertos modismos y costumbres japonesas, exageradas hasta el ridículo a lo largo de toda la película. Es un humor histriónico, surrealista, a veces histérico, pero siempre refrescante, aunque en algunos pasajes puede llegar a parecer de mal gusto o fuera de lugar. Desde luego, Takatsugu Yamamoto se tuvo que quedar a gusto después de concebir esta historia, pero no creo que haya sido para mal. Al menos, yo me lo he pasado bomba con ella.

El dibujo no es estilizado ni purista, sino simple y efectista, por momentos basto y duro, pero generalmente el ideal para una historia como ésta. Aunque de la traducción tengo mis dudas, pues en un par de ocasiones las reacciones de los personajes no se corresponden con el contenido de sus frases, y no tengo ninguna referencia para juzgarlo, el tono general es bueno, y permite captar casi todas las sutilezas de los diálogos, que están a tono con las líneas generales de la película. El sonido se anuncia como HI-FI Stereo, pero desgraciadamente no he podido escucharlo en toda su gloria por problemas ajenos a mi voluntad (hace cierto tiempo ya que me "levantaron" 120.000 pelas de vídeo), pero prometo subsanar esta obligada desinformación en breve. Ahora sí, el doblaje, sin ser uno de los mejores trabajos de la casa, es coherente y refuerza la personalidad de los personajes, por lo que le daremos un aprobado alto.

Eso sí, el tajo final a la canción de cierre de la película es brutal, y me dolió casi tanto como si me lo hubieran dado a mí. Inténtese la próxima vez simplemente disminuir el volumen de la canción hasta que se deje de escuchar en vez de darle al stop de esa forma, por favor. Ya saben, oídos que no escuchan, corazón que no pega un brinco.

Y no queda sitio para más, pero el número que viene... ¡Me vengaré! ¡Vaya si me vengaré!

The JavHunter



JUDGE

El Juez de las Tinieblas

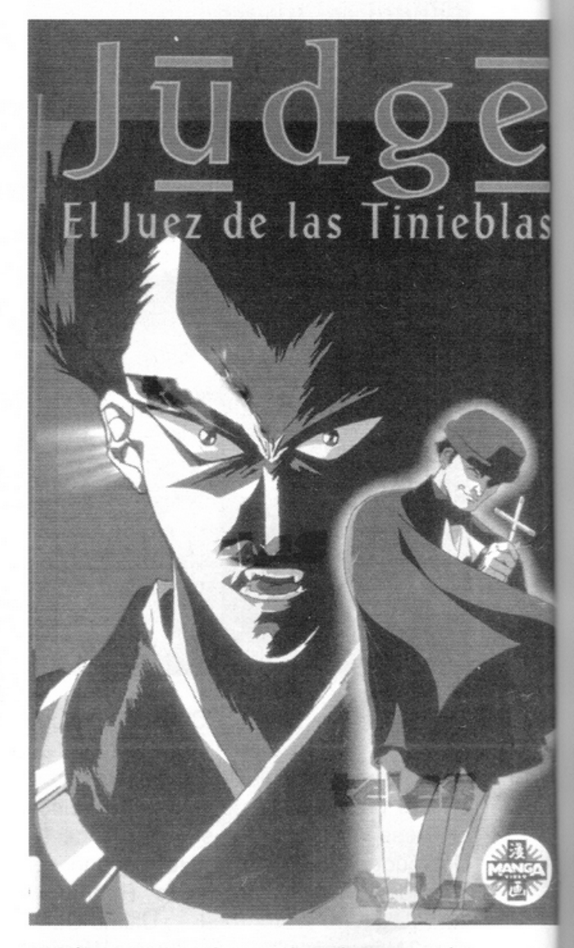
Un argumento original para un film original. Manga Films va ofreciendo poco a poco una variada muestra de anime, alejándose de los clichés clásicos, o quizá debería decir de los autores clásicos, y nos muestra un abanico de ejemplos de estilos de dibujo que a más de uno habrá roto opiniones preconcebidas (si es que las personas con ideas preconcebidas sobre el anime, léase los "*todoslosdibujosjaponesessoncomoMazingerZ*", se molestan en ver alguna de sus películas).

Pese a que el tema de lo sobrenatural, muy presente en el anime, ya se ha podido ver en lanzamientos como *3x3 Ojos* o *Doomed Megalopolis*, y no es bueno abusar de ningún género, sobre todo en un período de tiempo relativamente corto como es el que Manga Films lleva lanzando anime al mercado, la historia de *Judge*, El Juez de las Tinieblas, consigue diferenciarse de cualquier otra incursión en el género. La historia de Fujihiko Hosono, contada a lo largo de 50 minutos por el director Hiroshi Negishi, recuerda en algunos momentos a las extraordinarias películas de la saga de imagen real Una Historia China de Fantasmas, máximo exponente del género, cómo llamarlo, de ¿semicomedia de artes marciales sobrenaturales?, mientras que en otros es imposible no recordar Doomed Megalopolis, o Vampire Princess Miyu, o alguna otra reciente producción sobre el tema.

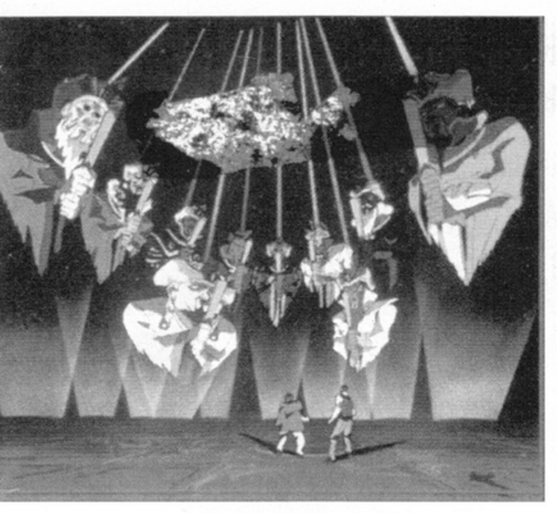
La historia se desarrolla alrededor de la Compañía Financiera Chitose, en la cual trabaja un apocado y poco competente Ohma, objeto de las iras y abusos de sus superiores. Uno de ellos, especialmente hiriente y despectivo, llamado Ryuchi Murakami, convence a una empleada con la que mantiene una relación amorosa, Keiko Yamamoto, de que realice un desfalco a la empresa, pero cuando el asunto es descubierto, deja recaer sobre ella toda la culpa, y más tarde Keiko aparece ahorcada. Pero Ohma había recibido por parte de Keiko un recado para Ryuchi, y al saber éste que Ohma está al corriente del asunto, le propina una paliza, amenazándole con hacerle la vida imposible tras su inminente ascenso. Sin embargo, tras la fachada de medianía de Ohma se esconde un Juez de las Tinieblas, encargado de castigar a todos aquellos criminales que escapan a la justicia de este mundo. Con la ayuda de un loro muy especial y de un misterioso libro del más allá, el juez del mundo de los espíritus castiga a Ryuchi (de una forma un tanto sumaria, todo sea dicho). Sin embargo, su trabajo no ha terminado, pues todo este asunto no es más que una parte del complot que el señor Kawamata, director de la Compañía, organizó para asesinar a su socio y mejor amigo Tsuzumo Yamanobe, con la ayuda de una guerrilla sudamericana, para hacerse con el control total de la empresa. Sin embargo, este juicio no será tan fácil, pues un misterioso abogado defensor aparece para interceder por Kawamata. El Tribunal Supremo de los Espíritus tendrá la última palabra, aunque para comparecer ante él se debe morir...

Una película curiosa

Si bien la historia no es especialmente innovadora, sí consigue captar la atención del espectador gracias al contínuo devenir de los hechos, una continuidad que llena los escasos cincuenta minutos de historia y deja con ganas de más. La figura del Juez, que

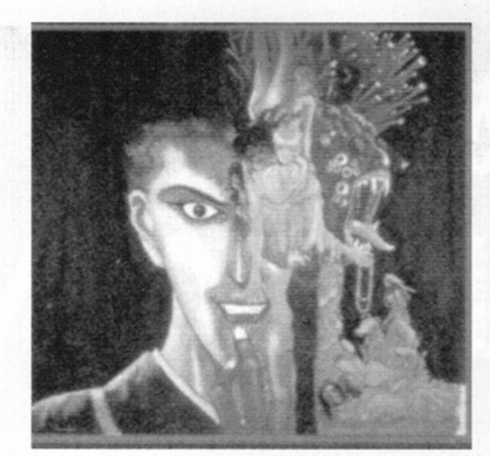


a mí me recuerda mucho al personaje de la Marvel El Castigador, con su inconfundible lema de "si eres culpable, estás muerto", resulta carismático y consistente, pero peca de la misma vena fascistoide (como diría Juan) que él. Me explico: pese a la reflexión que realizan Juez y Abogado cuando se encuentran frente a frente, acerca de la justicia, los criminales, los principios y los derechos, no se puede negar que la figura del justiciero que está por encima de la ley no es aceptable, ni siquiera cuando la culpa es fehacientemente probada. Sin embargo, la situación es hábilmente resuelta utilizando la propia conciencia del malhechor como clave resolutiva del caso. En cierto modo, parodia, aunque sin



ninguna intención de comedia, la situación actual de la justicia, con todo el tema de los Jueces Supremos ante los que el abogado advierte al acusado de no enemistarse o la disposición del defensor a defender a cualquiera que le pague enormes cantidades sea o no culpable de los peores crímenes, pero incluyéndola en una película fantástica y llena de acción que aleja la historia del típico *reality drama* estilo *L.A. Law* o *Miami Vice*, a los que se acercan más las obras de Ryoichi "Freeman" Ikegami.

La animación es de una alta calidad, y el diseño de personajes combina el clasicismo con un toque propio, al estilo, una vez más, de Doomed Megalopolis. Resulta sorprendente lo bien conseguido que está el malo, Mr. "ojos de sapo" Kawamata, o el frío cinismo que transmite la figura del Abogado Defensor. Los efectos especiales acompañan a la historia, rápidos y efectivos en las escenas de acción y creando atmósfera durante los pasajes que transcurren en el más allá. La música también merece especial mención, no tanto por ser una obra maestra en sí, sino por su capacidad de pasar desapercibida a la vez que te mete en ambiente. Toshiro Imaizumi, del mismo modo que Tetsuya Komuro en Vampire Hunter D, ha conseguido el perfecto acompañamiento para esta película, que desgraciadamente no siempre llega a ese nivel, tan difícil de conseguir por lo visto, de lo audible por el oído humano, aunque no se puede decir que el sonido sea del todo malo.





Quizá es que sólo a los espíritus les está permitido escuchar música de anime...

The JavHunter



Fecha: *Del 29 al 31 de Julio.*
Localización: *San Jose, California. Bay Area.*
Invitados de Honor: *Go Nagai y Akemi Takada confirmados hasta el momento.*
Qué se puede encontrar: *completísima sala de stands, que incluye Mercado de Cómic de Japón o cómo decidir cuáles de los tropecientos mil mangas originales que ves irán a parar a tu colección, exposición y subasta de arte original, organización para las fiestas que se montan los fans en el hotel (qué atentos), concurso-espectáculo de trivial sobre anime, mesas redondas de todo tipo y sobre todos los temas, pinturas sobre acetatos, talleres de vestuario, karaoke, concurso de vídeos musicales, Concierto del Sábado Noche con artistas japoneses (de anime) en directo, dos programas contínuos de muestra de lo último en series de TV y OVAs, estrenos de anime en 16mm y 35mm, entre los cuales destacan "Wild Seven", "Silent Service" y "The Cockpit", y alguna que otra actividad más.*
Reservas: *San Jose Red Lion Inn. Habitación simple/doble: $72 por noche. Habitación triple/cuádruple: $79 por noche. Entrada (bono tres días): hasta el 20 de Marzo: $40; hasta el 1 de Julio: $45; en la puerta: $50.*
Información: *Hotel. (408) 453-4000. Convención - (408) 748-9620. También se puede solicitar información a la dirección de Internet: anam@shakala.com*

TALLER DE ANIMACION

Oda a JavHunter (me la viene pidiendo desde hace tres meses): ¡Sí, Javi! ¡Es que eres tan majo que no te merecemos! ¿Qué sería del MangaZone sin ti? ¿Quién nos corregiría las faltas de ortografía? ¿Quién andaría con el látigo para que terminásemos nuestros artículos? ¿Quién nos regalaría esas arcadas de agradecimiento al ver el resultado? ¿Quién maquetaría? Javi (¡adentro Luz Casal!), si tu quieeeres... quitarrrrme una hoja ... no la quiero... para nada... para naaada... me sirve... sin ti... ¡Glin-glin-glin-glinglin-glinglín-glin....! ¿Qué? ¡Siete caras! Javier, si era broma, hombre ("por Dios, siete caras. Este quiere acabar conmigo. ¡Igor, pasamos a DefCon-2!").

Vamos a por faena. ¡Advertencia sobre la Banda Sonora Original de Rafael Luque! Ya hemos recibido unas cuantas cintas en la forma en que os sugerí hace un par de Talleres. Por favor, no nos mandéis más de momento. Explicaçao: Micki ya ha terminado la ilustración de la carátula, pero el hacer las copias láser color nos va a costar un pico que se os habría de cargar (o la que se la va a cargar es la hucha de Alejandro). Por eso, vamos a cambiar la fórmula. Calcularemos el precio de una cinta de cromo TDK SA50, de la parte proporcional de la fotocopia para cada carátula y de los sellos, y os diremos a cuánto asciende y cómo enviárnoslo ("¡Ajá! ¡Así que ese era el plan que dijo que nos haría ricos!" "¡Shhh! ¡Igor, inútil, vas a estropearlo todo!"). Los que ya hayan mandado sus cassettes sí lo recibirán de vuelta con la carátula, pero sólo ellos. Recordad que la música de Rafael se distribuirá como Dominio Público o, más estrictamente hablando, Distribución Gratuita ("Dominio Público" implicaría la cesión de la propiedad intelectual de la obra, que no es el caso: Rafael retiene sus derechos en este aspecto). Esto quiere decir que podéis hacer un pedido entre varios y luego copiaros la cinta y la carátula. Así os saldrá más barato, y la platina de cassette de Alejandro sufrirá menos operaciones de copia, pobrecita mía. Por lo tanto, os pedimos que esperéis un MangaZone más ("¿Otro más?") para que trabajemos la cuestión y os comuniquemos a cuánto sale.

En otro orden de cosas: comprobaréis que en este Taller hay novedades. La más importante es la Hoja de Estilo: un primer boceto de la sección de referencias para dibujantes. Quiero saber qué os parece, ¿de acuerdo? La otra novedad es la aparición de colaboraciones no basadas en el Proyecto Robur. Esto no significa que dejemos a Robur de lado, seguimos deseando recibir más cosas de ello, pero también me gustaría que penséis seriamente sobre lo que planteé en el MangaZone nº11.

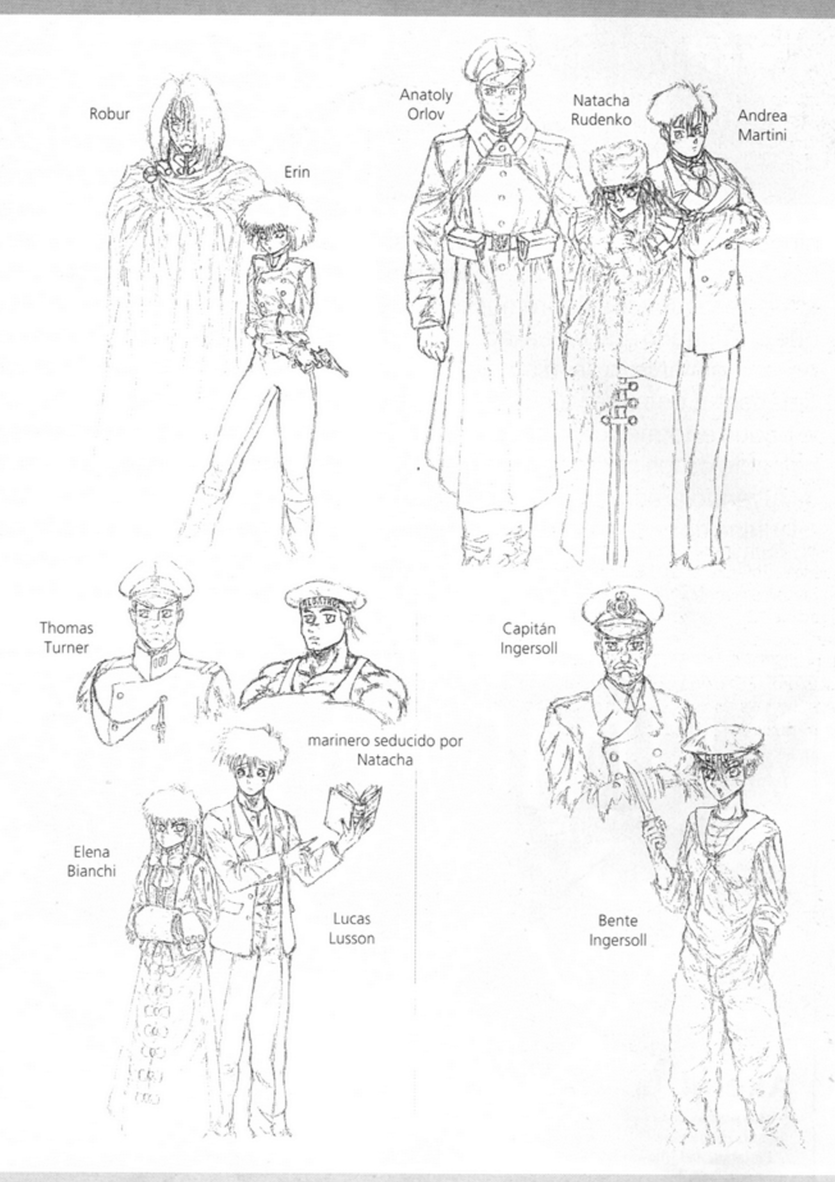
¿Que qué le pasa a este chaval, que escribe hoy tan mustio? Pues pasa que estoy tecleando estas líneas a las diez de la mañana, tras una noche entera de reloj haciendo ilustraciones y textos para la sección ("zufro bucho"). Sí, yo también sospecho que éste Taller no va a resultar muy coherente, así que cuidado ("quien a buen árbol se arrima, mal rayo le parta").

Juan Gómez Martín

Bocetos de Alfonso Ruiz Paniagua, de Guadalajara. Alfonso repasó la primera entrega del Taller (MangaZone nº5, qué tiempos aquellos) y decidió ilustrar los personajes de la tercera historia. Lo más destacable y evidente de los mismos es ese toque Shirow, y lo más gratificante es el esfuerzo en dar a sus atuendos un aire de época. Muy sugerentes: mujeres batalladoras y hombres apuestos, ¿qué más se puede pedir?

Alfonso aprovecha para felicitar a Rafael Luque por su historia, que incluso le está inspirando unas ilustraciones. Nos gustaría verlas.

Bienvenido al Taller de Animación (Alfonso tiene un Mac. Este es de los míos).



Ignacio Julve Castro, de Alcañiz (Teruel), nos ha enviado este "Mobile Suit: New Generation". Parece que disfrutó bastante con los artículos de Gundam (¡Javi, saluda!), y en cuanto se abrió la veda del Taller empezaron a ocurrírsele un montón de ideas, de las que estos trabajos son un ejemplo. Actualmente está cocinando algo con un amigo, que probablemente venga a parar acá también.

El guión es muy escueto, a punto de caramelo para trufarlo con el imprescindible culebrón de familias y bandos entremezclados, el verdadero "toque Gundam". Eso sí, tiene un punto novedoso a desarrollar: alienígenas en el universo Gundam. Lo más importante: una pequeña galería de "Mechas" y protagonistas.

El que la sigue la consigue. Hasta pronto, Ignacio.

MOBILE SUIT: NEW GENERATION

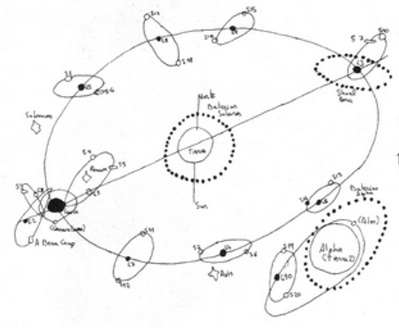
La historia comienza en el 200 U.C.

Después de setenta años de Pax Humana, ha habido muchos cambios en el mapa: se han construido diez "Sides" más (en total veinte) y también un planeta (Alpha) totalmente mecánico y metálico, traído por unos alienígenas junto con su satélite (Also), y sus dos Sides (19 y 20). En la Tierra ya no vive nadie, después de la "Gran Guerra" una nube radiactiva arrasó el planeta junto con los "OldType", así que sólo quedan "NewType".

Todas las Sides viven en paz menos las 11 y 12 que mantienen una continua lucha científica por el mejoramiento de sus M.S. Así que un día un científico encontró un microchip que hacía accionar unos dispositivos especiales, y lo introdujo en sus M.S. Produjo un gran mejoramiento en la Side 11. El científico construyó tres y formó los "Mobile Suit Special" porque cada uno de los M.S.E. tenía un dispositivo y un arma que se accionaba con el chip. Formó una flota con esos tres, la F.O.N. (Fleet of Neiden) en honor al científico.

La Side 12 no se quiso quedar atrás y pidió ayuda a Alpha, y estos enviaron dos científicos que construyeron los M.S.I. (Mobile Suit Intern): así se llamaban por un dispositivo interior de ataque y auto-bomba. Construyeron tres, y los llamaron el Escuadrón F.O.I. (Fleet of Intern). Por esto empezó la guerra, no científica, sino los M.S.E. contra los M.S.I. Esta acabó con los Side 11 y 12 y sólo dejó L7 medio destruido en símbolo de la lucha inútil que habían llevado.

Ignacio Jalve Castro



Mapa-esuqema de la localización de las distintas Sides, incluyendo las que se construyen en el 0200 U.C.(11 a 18) y las 19 y 20, que se construyeron después de hacer Alpha y Also, que son completamente metálicas.

F.O.N.

Nar

Ledir

Celdier

F.O.I.

Raika

Satora

Asrán

Nar:
• Pelo: negro.
• Ojos: marrones.
• Edad: 29 años.
MSE de Nar:
• Peso: 200 t.
• Velocidad: espacio/luz.
• Arma especial: cañón láser en antebrazo.

Ledir:
• Pelo: negro.
• Ojos: negros.
• Edad: 30 años.
MSE de Ledir:
• Peso: 158t.
• Velocidad: espacio/luz.
• Arma especial: visor lateral, ataque cuerpo a cuerpo.

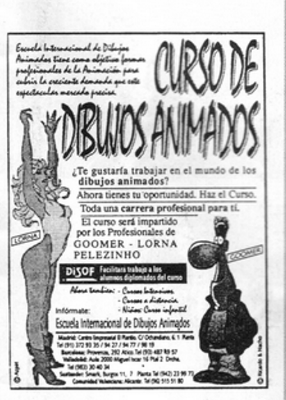
Celdier:
• Pelo: rubio.
• Ojos: azules.
• Edad: 32 años.
MSE de Celdier:
• Peso: 304t.
• Velocidad: espacio/luz.
• Arma especial: cañón láser en antebrazo, fuego a distancia.

Raika:
• Pelo: blanco.
• Ojos: negros.
• Edad: 36 años.
MSI de Raika:
• Peso: 302 t.
• Velocidad: luz/espacio.
• Intern: hombros, peto, antebrazo.

Satora:
• Pelo: negro.
• Ojos: azules.
• Edad: 32 años.
MSI de Satora:
• Peso: 202 t.
• Velocidad: luz/luz.
• Intern: peto, piernas, alas, antebrazo.

Asrán:
• Pelo: negro.
• Ojos: negros.
• Edad: 29 años.
MSI de Asran:
• Peso: 250 t.
• Velocidad: luz.
• Intern: antebrazos, brazos, lanza, antepierna, peto.

Talleres de Animación... de los de verdad. De un tiempo a esta parte han empezado a florecer por nuestro país escuelas y talleres donde se imparten cursillos de cine de animación. La oferta suele oscilar entre lo que son experiencias de pretensiones comedidas y un tanto experimentales para las propias escuelas, empresas que toda la vida han tenido una base mixta de formación y producción (con una gran dosis de heroismo, dado el panorama español), y reputadas escuelas de lo audiovisual que han decidido ampliar horizontes. Este es un pequeño muestrario inicial (y gracias, Rosa María, por tu envío). Si veis por ahí más anuncios, enviádnoslos, y si alguno ha participado o está participando en alguno de estos cursos, que nos lo cuente.

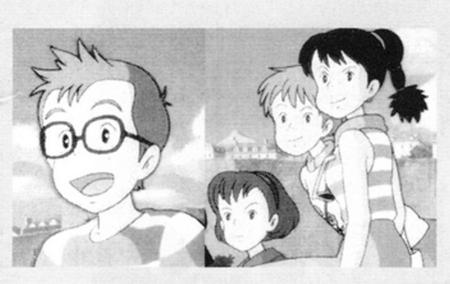


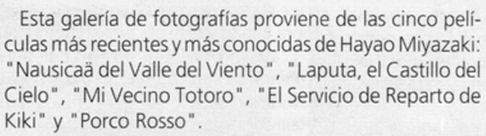


Nausicaä del Valle del Viento: ©Hayao Miya
Castillo en el Cielo: ©Hayao Miyazaki/Stu

HOJAS DE ESTILO

"Cabezas de Patata" de Hayao Miyazaki: chiquillas, mozalbetes, papis, mamis y abuelitas. Y Nausicaä.





Esta galería de fotografías proviene de las cinco películas más recientes y más conocidas de Hayao Miyazaki: "Nausicaä del Valle del Viento", "Laputa, el Castillo del Cielo", "Mi Vecino Totoro", "El Servicio de Reparto de Kiki" y "Porco Rosso".

Y sí: todo son patatas. Si seguis la forma de la cabeza de todos los personajes descubriréis que básicamente se trata de ello, cuanto más infantil es el personaje, más pronunciado es el efecto. Pequeñines, a lo ancho; adultos, a lo largo. Siempre con las salvedades de rigor, pues nunca hay que descartar las posibilidades de combinar reglas para obtener diversas caricaturas particulares ("Cuidado, que me estoy poniendo profundo. Igor, las pastillas, ¿dónde están las pastillas?").

Esta es la primera Hoja de Estilo que se presenta en el Taller, y, por tanto, adolece de cierta timidez en cuanto a las sugerencias. Sin embargo, hay algunos detalles sobre estos personajes que creo que pueden ser de interés:

El personaje de Nausicaä tiene un diseño de ojos más complejo que los demás (ver foto del film, que en el póster es más estándar). De todas las películas que he tomado como base, es la más antigua y la más diferente, dada la historia que se narra. Además de la cuestión ocular, también hay un cierto estilizamiento físico (talle de avispa y busto generoso) del que carecen los demás personajes en el margen de edades. Por ejemplo, Shita (de "Laputa...") es menos espectacular de figura, y lo más interesante es la redondez de su rostro y la suave unión entre la cabeza y el cuello, sugiriendo grosor y ausencia de ángulos en el cuerpo. Shita es un estereotipo de mujer granjera (bueno, de futura rolliza mujerona granjera), mientras que Nausicaä es una Princesa educada para la guerra, y que vive una aventura épica.

El diseño más delicado de los presentes es el de Gina de "Porco Rosso", combinando la languidez, el desdén de los ojos (atención a esas cejas siempre al borde de la tristeza pero nunca inmersas en ella) y el toque distante con una boca ancha y de labios marcados. Aunque el dibujo del maquillaje es muy rotundo, no queda realmente exagerado, sino que define aún más al personaje, una especie de Catherine Deneuve (según noticias, se estaba intentando que fuera ella la que doblase al francés a Gina), mezcla de fragilidad física, soltura y fuerza interior.

En general, los diseños son bastante intercambiables: entre Fio ("Porco Rosso") y Nausicaä no hay mucha diferencia física. Es el carácter y el comportamiento el que diferencian los personajes. Mientras que Nausicaä es una combinación de determinación y gentileza, Fio lo es de entusiasmo, desparpajo y una cierta insolencia.

Para ser la primera vez, ya tenemos bastante. En la próxima Hoja de Estilo, entre otras cosas, repasaremos a correvuela las variaciones del tema: la sencillez de Heidi, el perfecto acabado de "Tan solo el ayer" o los nuevos aires de "Puedo oir el océano". En la siguiente, saltaremos a algo ya más elaborado, quizás el mismísimo Haruhiko Mikimoto. Pienso que así será más distraido, en lugar de la progresión desde lo más simple a lo más complicado, que posiblemente impacientaría a más de uno.

¡Quiero cartas!



Nunca es tarde si la dicha es buena (lo cual es la excusa más barata que se me ha ocurrido en mucho tiempo). Finalmente, aquí está la galería de descripciones de personajes de J. Jaime Benito que llevábamos pendiente desde hace ya varios MangaZones. Recordad que Jaime especificó que los que deseen colaborar con él habrán de ponérsele en contacto vía MangaZone. ¡Vengan esas cartas...!

Robur Konrel.

Es un chico de 16 años, tímido y apasionado por la ciencia. Estaba tan acostumbrado a una vida normal que cuando ésta se rompió, Robur estalló y ahora está a merced de sus resentimientos. Pero gracias a sus amigos (y más a Elisabeth) ha vuelto a su calma normal. En lo tocante a sus relaciones con Elisabeth, hay que hacer notar que los dos se gustan mucho mutuamente, pero debido a la timidez de Robur cuando se halla delante de una chica todavía no ha logrado confesarlo; además, y debido a esto, durante un tiempo mantuvo una constante rivalidad con Edward, pero ahora esta rivalidad se ha convertido en camaradería. Si a Robur no le hubiese ocurrido nada se habría convertido en un científico despistado de esos que se olvidan hasta del día de su boda, pero ahora ya nadie sabe qué puede acabar siendo Robur, creador o destructor, ángel o demonio.

Elisabeth Tarduet.

También tiene 16 años. Es una chica hermosa de pelo negro y corto. Aunque está en un mundo donde las convenciones y las normas imperan, ella no les hace caso a no ser que les convenga, debido a eso sus tías dicen que ella que es «un chico con faldas». Sin embargo, su mente está marcada con esas normas y por eso aún no le ha confesado sus sentimientos a Robur. Hace algo parecido cuando hincha al pobre Robur a bofetadas por haberse atrevido a tan siquiera mirar a otra chica. También Edward va tras ella, pero Elisa (como quieren que la llamen) no le hace ni caso. Las catástrofes que han sufrido también la han afectado, pero se ha recuperado y sirve de apoyo a Robur y a los demás.

Edward Sandhurst.

Al ser el único hijo de un potentado financiero inglés, Sir Charles Sandhurst, al principio fue un típico «niño rico» que intentaba comprarlo todo con dinero y regalos (Elisa incluída). Debido a esto se ganó el que Robur y Tom le gastaran las bromas más pesadas posibles. Hasta la destrucción del Albatros seguía la teoría del mínimo esfuerzo, tal vez (y eso parece) con la nueva situación Edward se vuelva un miembro más útil para sus amigos: al menos ya ha dejado eso de «usted no sabe con quién está hablando». Es alto, rubio, con ojos azules y 16 años.

Tom Turner.

Al ser tan alto como un roble y tan fuerte como un toro da la impresión de ser algo simplón. Pero la verdad es que era inteligente aunque prefería usar los músculos al cerebro. Era el mejor amigo de Robur, al que arrastraba casi para realizar toda clase de travesuras (y más que eso a Edward), aunque a veces se portaba como la niñera de todo el grupo. Era hijo de unos campesinos acomodados. Siempre tenía un aspecto desaliñado y una sonrisa en los labios. Su amor por sus amigos le llevó a sacrificarse por ellos. Tenía diecisiete años.

Jules Vernau.

Cuando le creé tenía en la mente al «Juan» de «Nadia...». Es un chico huérfano de 15 años y se encontró con el grupo cuando iba a reunirse con unos parientes lejanos que vivían en los USA. Está dotado de una prodigiosa imaginación, demasiada a veces). Es el que aporta al grupo algo de alegría y frescura. Quedó impresionado con la muerte de Tom, pero al cabo de poco tiempo ha vuelto a su modo normal de ser. Debido a que es el más pequeño del grupo, Elisa lo trata como si se tratase de su hermano.

Uncle Prudent y Phil Evans.

Son respectivamente un miembro del Consejo de los Siete y el comandante de las fuerzas militares de los Iluminati. Los dos desprecian a la «plebe», es decir, el resto del mundo. Se ven como los dueños del mundo. Son los responsables de la muerte de los padres de Robur y de Tom (y de muchos más). Representan el lado oscuro del progreso y la ciencia al creer que sólo por saber más tienen que mandar sobre el mundo. Por si eso no fuera poco, cada uno se propone llegar al poder supremo entre los Iluminati, por encima de quien sea y como sea.»

J. Jaime Ortega

Aquí tenemos una primera historia ya fuera del Proyecto Robur, que nos ha enviado Pedro Almagro de Valencia. Aires un tanto Tolkienanos y Roleros, intrigante, y hay que ver qué sugerente queda un nombre si lo fabricas a base de desordenar las sílabas que lo componen originalmente. Esta es la primera parte, y espero que la historia prosiga. Bienvenido al Taller, Pedro, y sí: nos gustaría recibir ilustraciones hechas con ordenador. Hasta pronto

Oinomed

Parte I. Jueil (Mundo Onimef)

Prologo: Existen tres mundos, tres variantes del mismo tiempo, el mismo espacio pero diferentes estados (y, por supuesto distintos destinos). Dentro de estos mundos hay un total de cuatro especies «dominantes»: los onimefenianos (más bien habría que decir onimefenianas), los noravianos (esta vez sí, estos son masculinos), los oinomedianos (No tiene nada que ver con la estatura, no creáis) y los legnaianos (del mismo planeta de los oinomedianos pero en una población remota).

Los oinomedianos están en continua guerra con los legnaianos, y los van reduciendo poco a poco dado que estos últimos no quieren defenderse ante los ataques continuos de los oinomedianos (Aunque hay algunos que ya están hartos y se rebelan, con lo que la especie de los legnaianos, pese a no apreciar demasiado a estos revolucionarios, siga todavía en la faz de su planeta), debido a los revolucionarios que surgen de esta última especie, los oinomedianos deciden por temor a que estos revolucionarios crezcan en número y, por lo tanto, en fuerza, pero lo que mas temen de estos revolucionarios es su gran poder de lucha que descubren en todos los legnaianos, pero que todavía no han despertado (para despertar este poder ha de encontrarse la piedra unificadora que se llama «Atunj-Sodnum» para lo que los Sorerregs, que se han enterado de la existencia de ésta, han formado un grupo de búsqueda (los Sorerregs son los legnaianos revolucionarios, que son tomados como auténticos vándalos entre estos). Una vez que han encontrado la piedra, se disponen a usarla segun el rito que explica una leyenda que está escrita en un «Cristal de sabiduria» (estos son mensajes que una especie anteior y ya desaparecida, «Los primeros», dejaron dentro de unos cristales que desvelan su contenido escribiendo directamente a los recuerdos de la mente, pero estos recuerdos son de otras personas, con lo que se pueden distinguir de los propios) y se disponen a hacer el ritual, pero una vez concluidas las frases introductorias que deben conectar la piedra unificadora, se produce un destello y la piedra se parte en dos. Los Sorerregs se dedican a estudiar en las piedras de la sabiduria el por qué de este estraño suceso que no recuerdan formase parte del ritual, para lo que, dentro del grupo que se elijió para encontrar la piedra, se escoge a un miembro para que se dedique a esta misión, para así los miembros restantes del grupo poder volver a la base principal a seguir apoyando a su especie en la guerra que mantienen contra los oinomedianos. Pasados tres años (he usado una medida de tiempo terrestre para que no resulte tan complicada la comprensión de esta historia, pero esta medida de tiempo, al igual que cualquiera de las otras medidas, pueden traspasarse a otras imaginarias para dar mayor credibilidad a la historia) éste decidió comunicarse con sus otros compañeros para decirles que había encontrado el porqué de aquel suceso con la piedra unificadora (mentalmente, claro, puesto que los legnaianos tienen poderes telequinéticos) pero comunicándoles también que no podría volver a encontrarse con ellos, ya que había adquirido un grado de conocimiento tal que podría resultar peligroso para sus companeros, por lo que había decidido auto-encerrarse en una piedra que había creado con su conocimiento llamada piedra de personalidad.

Antes de cerrar la comunicación con sus compañeros, Nergmal (que así se llama el miembro que se quedó a estudiar las piedras de la sabiduría) les dice a sus compañeros que el motivo por el que el ritual no tuvo éxito fue porque la piedra estaba dividida en nueve partes (ahora diez, dos de ellas juntas en el mismo lugar), por lo que deciden mandar a un nuevo grupo a buscarlas, pasados dos años consiguen encontrar las nueve piezas y unificarlas, comienzan de nuevo el ritual, y esta vez funciona a la perfección... hasta que los oinomedianos interrumpen el ritual y vuelven a partir ia piedra en dos partes.

Despues de matar a todos los miembros de la expedición, deciden llevarse Atunj-Sodnum al reino para evitar que los Sorerregs puedan recuperarla y ponerla en marcha sin que ellos pudieran intervenir.

Una vez en su poder, los oinomedianos, después de haberla estudiado e inspeccionado durante casi cuatro años, deciden ponerla en marcha para adquirir ellos el poder que augura la leyenda. Pero en lugar de esto descubren una cosa no menos atractiva.

El acceso a otros dos mundos: El Onimef y el Norav, con todas las posibilidades de conquistas, riqueza y poder que ello conlleva.

* * *

-Jueil, ven aquí, deja de jugar con los espíritus de fuego.

Una mujer alta, con el pelo negro y vestida con una túnica negra encima de la cual tiene una especie de delantal morado.

-Pero, ¿para qué? Ya estoy harta de practicar hachizos, nunca me sale ninguno.

Jueil es algo mas baja que la mujer anterior, y va vestida con un delantal verde y amarillo sobre una tunica azul.

-¡Ya! Si no practicas, no creo que se te puedan dar bien los hechizos.

-Pero.... ¡Bah!, da igual, para qué voy a discutir contigo, siempre es una discusión hacia el mismo sentido: yo estoy equivocada y tú tienes razón. Pero, si ya se hacer el «Reirrabcetorp» (Barrera protectora) y el ~Felshrevocer» (Curación instantanea), ¿para qué necesito más?.

-¿Hace falta que te recuerde lo que le pasó a Ilnuhk? Ahí fuera hay criaturas que te podrían devorar de un solo bocado.

-Con no salir...

-¿Y si, por algun motivo tienes que salir del espacio de protección?

-¿Cómo voy a necesitar yo salirme del recinto de protec...? -mientras dice estas palabras la silueta de Jueil se ilumina con un haz de luz amarilla, y, antes de dejarla acabar la frase, la envuelve esta luz completamente para después desaparecer llevándose consigo a Jueil.

-¿Jueil? ¡Jueil! ¡Socorro! ¡Que alguien me ayude! ¡Le ha pasado algo a Jueil!...!

-...Ción? ¿Eh? ¿Dónde estoy? Hace un momento estaba hablando con Arotut...

El paisaje en el que se encontraba ahora era completamente distinto del que había venido, aquel estaba lleno de plantas y agua por todos lados, y en éste no hay más que tierra resquebrajada y algunas montañas.

-Seguro que es un truco de Arotut..., aunque no sabía que tuviera el poder suficiente como para crear imagenes falsas, y además parece muy real (las imágenes falsas son una especie de hipnosis mediante la cual se proyectan al cerebro de alguien unas imágenes de invención del que ejecuta el conjuro, se necesita un alto nivel de experiencia para poder proyectar paisajes enteros, y además también es necesario tener un concepto de la realidad muy elevado; si te imaginas un paisaje dibujado, el que recibe el conjuro estará en un paisaje dibujado).

-Oye, Arotut, lo siento, ¿vale? ¿Podrías quitarme ya el conjuro? Esto empieza a cansar.

No hubo respuesta.

-¿Arotut? ¡Vale ya, ¿no?! Me estás asustando... ¿Arotut? ¡Arotut!

-Está bien, si ella no quiere liberarme del conjuro, me dormiré aquí mismo y esperaré a que se encuentre cansada y no tenga más remedio que retirarlo.

Jueil se acostó sobre la tierra y pronunció un conjuro de protección. Pasaron varias horas...

-¿Que es eso?- Un ruido extraño la había despertado.

-Un momento..., yo estoy segura de que he dormido durante horas, y nadie es capaz de aguantar este hechizo durante más de dos horas, ni siquiera la Mayor. Esto empieza a preocuparme..., será mejor que vaya inspeccionando la zona para ver si hay alguna cosa para comer, empiezo a tener hambre...

Dicho esto se levanta y se dispone a caminar hacia una dirección, sin preocuparse deamsiado de cuál elegir.

Al día siguiente consigue llegar a un pueblo abandonado.

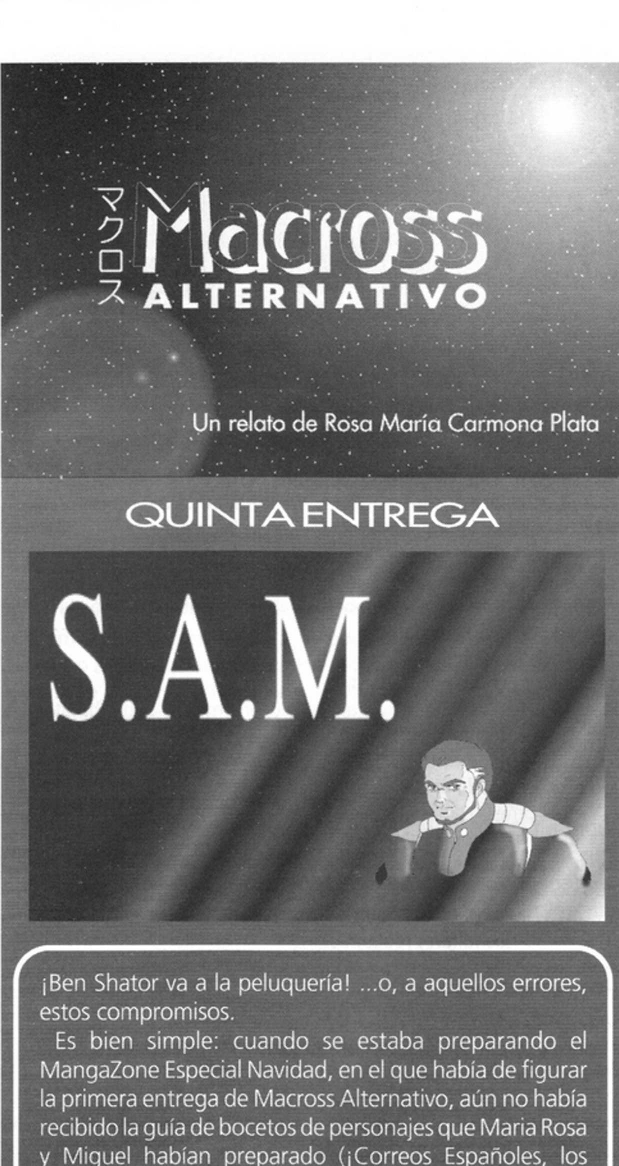
Después de llamar a todas las puertas para averiguar si hay alguien se decide a entrar por una de ellas pare ver si encuentra algo para echarse al estómago.. En una casa encuentra un almacén en el que hay unos frutos bastante raros, pero, debido al hambre, decide no molestarse en buscar otra cosa más segura que comer.

¡¡¡STOP PRESS!!! CONCIERTO DE RAFAEL LUQUE EN VALENCIA

Rafael Luque dará un concierto en la ciudad de Valencia el mes de Junio, el 16 o el 17. Será en el Salón de Exposiciones del antiguo IVAM, en la Plaza del Carmen, a eso de las 22:30. La entrada será gratuita. Rafael tocará, entre otros, algunos de los temas del Taller, probablemente acompañado por dos instru-mentistas más. Los que queráis acudir al concierto, podéis llamar para confirmar las fechas a partir del 1 de Junio, al (96) 356 06 22.

Y para dar sabor a la noticia, he aquí una reproducción parcial en grises de la carátula del cassette de la BSO de Rafael para el Taller, realizada por Miki.





¡Ben Shator va a la peluquería! ...o, a aquellos errores, estos compromisos.

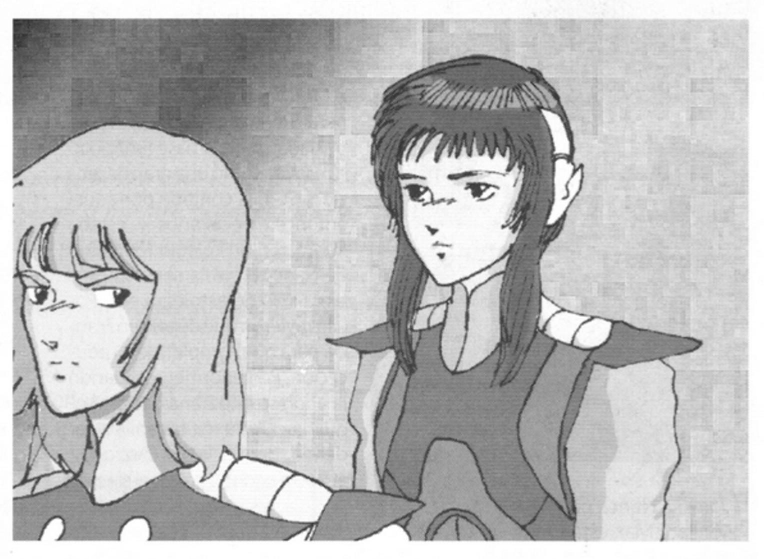
Es bien simple: cuando se estaba preparando el MangaZone Especial Navidad, en el que había de figurar la primera entrega de Macross Alternativo, aún no había recibido la guía de bocetos de personajes que Maria Rosa y Miguel habían preparado (¡Correos Españoles, los mejores correos de España!). Por tanto, hube de inventarme el aspecto de Ben, y más tarde comprobé que no tenía nada que ver con el imaginado por la autora.

Puesto que ésta es su historia, y que rectificar no implica más esfuerzo que la inserción de este recuadro, quede declarado oficial el nuevo look del Comandante Shator (además, peores cosas hace la Marvel a sus personajes, que todos acaban con barba de tres días y cola de caballo).

Juan Gómez Martín



CAPITULO 7º: LA DECISION



-Se presenta la Tte. Nova del Dieciseisavo Escuadrón.
-Sí, Teniente. La estaba esperando. Tenga la bondad de tomar asiento.
-A sus órdenes, Comandante Shator.
-¿Sabe por qué está aquí?
-Me han informado en el cuartel general de la policía militar, señor.
-Excelente.
En ese instante Sean entra en el despacho.
-¿Señor?
-Le presento a la Teniente Nova.
-Ya nos conocemos, Cabo.
-Teniente Nova.

-A partir de ahora serán ustedes compañeros de equipo. Con respecto a su madre, Sean, he de decirle que no se vuelva a preocupar por la amenaza que sufrió, ella está a salvo.

-Gracias, señor.

-No me dé las gracias, ha sido una necesidad. Volviendo al asunto que nos ha traído aquí, voy a comunicarles el plan trazado. Usted, Sean, debe actuar como si su situación no hubiera cambiado: ante todo naturalidad. Usted, Kate, intervendrá como representante de la policía militar intentando proteger su juego.

«A partir de ahora seguirán con sus costumbres habituales y no se pondrán en contacto conmigo y con ninguno de sus superiores a menos que se trate de algo diferente a esta misión. De cualquier forma no perderán el contacto con nosotros, ni nosotros con ustedes. Nuestro nexo será el Sargento David Angelo, que amablemente se ha ofrecido a cooperar en este asunto.

El contacto que mantengan entre ustedes no tiene ni debe parecer forzado. Con motivo de sus cargos se verán obligados a verse con frecuencia, eso no resultará extraño.

De cualquier forma, me gustaría que pensasen lo que se juegan. No tienen por qué aceptar. Aún están a tiempo de renunciar, este asunto sólo les comportará riesgos. Tendrán que actuar en la sombra, nadie les apoyará abiertamente y expondrán sus vidas en un doble campo de batalla.»

-Señor. Estoy decidida a llevar a cabo esta misión. Acato y asumo mi propia responsabilidad en el asunto.

-Por mi parte, prometo defender con mi propia vida el éxito de mi cometido -dice Sean.

-Son los primeros integrantes de un organismo que poco a poco irá creciendo en relación a la peligrosidad de S.A.M. Su nombre clave será JUNO. Sus colegas de la Base S.Y.L. les transmitirán la información necesaria para que puedan trabajar. Sin embargo, para no levantar sospechas, he integrado en su equipo a una persona que actue como enlace, es un civil. Para mayor seguridad, no quiero que lo conozcan por su nombre verdadero, para ustedes será sólo Ray. Esa persona tampoco les conoce.

«Ray marchará inmediatamente a recopilar los datos que ustedes necesitan. Probablemente regresará a principios de la semana entrante y se pondrá en contacto con ustedes.

Les damos carta blanca en sus planes. Cada semana yo recibiré al Sargento Angelo para que me vaya informando de sus progresos.

No me resta nada más que decirles. Les deseo toda la suerte del mundo.»

* * *

Hace mucho frío en la U.R.S.S. La Base S.Y.L. permanece silenciosa en medio del gélido viento. Está situada a cien metros de profundidad en los Montes de Timán, una alineación montañosa que se prolonga desde el mar de Barents hasta los Urales.

Hace escasamente una hora un helicóptero ha aterrizado en el pico Cétlasski Kamen, a través del cual se puede acceder a la base subterránea. En él se hallaba una invitada particular del Comandante Sterling, la Srta. Minmei Shajoo.

El viaje ha sido entretenido. El piloto era un joven soldado bastante charlatán que



se ha desvivido por distraer a su pasajera.

La base es compleja. Los mecanismos de acceso fueron diseñados especialmente según el modelo alienígena SDF-1.

Cuando el Comandante General Sterling recibió la orden de trasladarse a esa base junto con su esposa sufrió una gran decepción. Su hija contaba por aquel entonces trece años y estaba interna en un colegio femenino de Nancy; llevarla con ellos hubiera sido nefasto para ella. Por ello tuvieron que dejarla en Francia para que completase su educación. Posteriormente, cuando la adolescente Dana decidió seguir la carrera militar en la Academia de Tuckson (Arizona), acabó de configurarse el sino de la familia. Nunca podrían verse libremente.

Mirilla y Max están muy contentos de poder ver a Minmei. Hacía mucho tiempo que no tenían la ocasión de estar juntos. A pesar de que su visita es oficial, Minmei está satisfecha de esta oportunidad. Cuando el Comandante Shator le comunicó sus órdenes definitivas no se arredró ante su inminencia. Todavía recuerda la conversación que sostuvieron.

-¿Cómo te atreves a pedirme que arriesgue mi vida por algo así? Sabes que siempre detesté el ejército. Mi permanencia en el SDF-1 fue accidental y el donativo que personalmente hice al ejército no tenía nada que ver con la guerra sino con un proyecto relacionado con Rick y Lisa. ¿Cómo me pides esto cuando sabes que se me conoce por apoyar instituciones antibelicistas?

-¿Qué tipo de instituciones?

-Aquellas que abogan por la paz del planeta.

-¿Te gustaría ver a los Masters corrompidos? ¿Te gustaría ver cómo los centraedios nos destruyen?

-¿Por quién me tomas?

-Es eso lo que queremos evitar. S.A.M. pretende destruirnos y debemos desarticularla. Por eso te he pedido ayuda. Es muy difícil que sospechen de tí. Tienes tu carrera y tus compromisos. Todo el mundo conoce tus inclinaciones por el pacifismo, nadie podría nunca relacionarte con una actividad de contraespionaje.

-¿Corro peligro?

-Sí. Por eso no pretendo obligarte a aceptar este cometido. Si algo te pasase no te lo perdonaría nunca. Te lo pido como militar, pero tengo mis reservas como amigo.

-¿Cuándo acabaría mi misión?

-Por ahora sólo tienes que recoger unos documentos en la base S.Y.L. y entregarlos en un día y en una fecha concreta a unas determinadas personas. Tu nombre en clave es Ray.

-¿Y a qué me obliga el compromiso?

-Al no estar oficialmente incluida en esta misión, eres libre de dejarla cuando quieras. ¿Crees estar preparada?

-Cuando vine aquí después de tanto tiempo creí morir. Volver a recordar me trastornó durante algunos días. Soy una mujer fuerte y con el tiempo he aprendido a valerme por mí misma. Cuando las circunstancias lo exigieron ahogué mis sentimientos personales, cuando conocí mis errores intenté rectificarlos... Si verdaderamente la integridad de los Masters corre peligro estoy dispuesta a hacerlo.



-Te lo agradezco.

Mientras baja en el ascensor que comunica el interior con el exterior de la base, Minmei hace un balance de sus emociones. Ya no hay fantasmas que la persigan sino realidades que la llenan de ganas de vivir.

La puerta se abre. En el rellano la esperan caras conocidas.

-Minmei, querida. ¿Cómo estás?

-Encantada de volver a veros. No habéis cambiado en absoluto. Sois la pareja más encantadora que conozco.

-Y tu la más deliciosa mujer.

-Eres tan galante como siempre, Max.

-Me parece que tendrás hambre y querrás colocar el equipaje en tu habitación. Mejor que no te entretengamos.

-Por ahora el hecho de veros me ha hecho tan dichosa, Mirilla, que no tengo necesidad de hacer nada más.

-Ja, ja, ja. No bromees, sabes que lo más precioso de tí es tu voz y si no la cuidas me parece que no vamos a volver a invitarte nunca más.

-Así que sólo me habéis invitado por eso... Bueno, dejáos de bromas. ¿Qué tal va todo por aquí?

-Va. Gracias a Dios, la intensidad de los ataques alienígenas es menor que en Macross, pero no nos faltan preocupaciones.

-Entonces he venido en buen momento. haré que las olvidéis. A propósito, vi a vuestra hija en el SDF-3. Es una muchacha muy agradable.

-¿Sí? ¿Qué más sabes de ella?

-Estuvimos charlando sólo en dos ocasiones.

-¿Se siente sola? ¿Tiene amigos?

-Es teniente de un escuadrón. Sus subordinados confían en ella plenamente. Cuando habla de vosotros una luz especial ilumina sus ojos. Os quiere mucho a pesar de la distancia.

-Si tú supieras lo mucho que nos entristece no habernos ocupado más de ella... -intervino Mirilla.

-No os preocupéis por eso. Es una joven muy comprensiva. Es muy feliz en Macross.

-Lo que más me preocupa es que a pesar de mi cargo no puedo apartarla de las diarias luchas contra los centraedios. Conozco por experiencia la crueldad de los pilotos enemigos.

-Ella es un soldado magnífico y no querría de ninguna manera que os entrometiérais en su vida. No os preocupéis tanto.

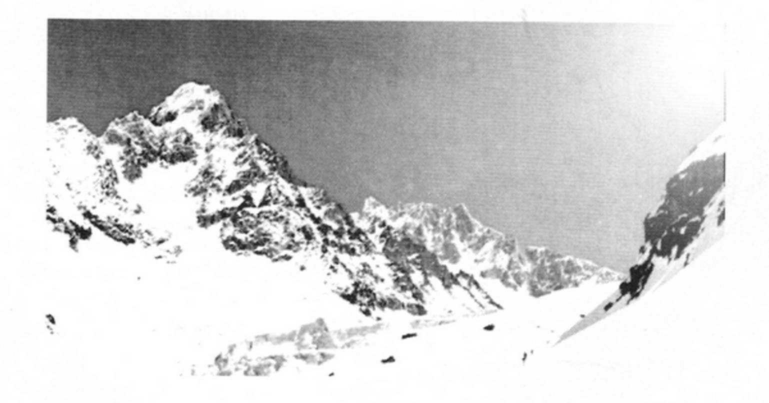
-¿Y tú qué has hecho hasta ahora? -preguntó Max, cambiando de tema.

-Poca cosa. Trabajar, aunque me aparté de los escenarios durante dos años.

-¿Eres feliz?

-Creo que sí, aunque mi sueño dorado sería envejecer en una casita, rodeada de paz y tranquilidad, sabiendo que todos los que quiero son igualmente felices.

-Ojalá ese sueño se cumpla. -dice Max al tiempo que la toma del brazo.



FIN DE LA QUINTA ENTREGA

MACROSS ALTERNATIVO CONTINUARA EN EL PROXIMO MANGAZONE. NO TE PIERDAS LAS VIVENCIAS Y AVENTURAS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS.

CORREO MANGAZONE

¡Qué!, parece que os tomáis las cosas al pie de la letra.

Empiezo a creer que fue un error el incitaros a que escribiéseis más a este correo (Sí, ya sé, Javier, ¡mea culpa, mea culpa!). Porque si el mes pasado ya fueron muchas las cartas que llegaron a nuestra redacción, este mes la cosa se ha ¡¡¡duplicado!!!

Si esto sigue así, no me vais a dejar tiempo ni para comer. ¿Y vosotros no querréis ser responsables de que caiga enfermo, verdad? (¡Siiiiii...!, ¡Siiiiii...!, estaréis diciendo con esa cara de sádicos babeantes hambrientos de manga).

¡Pues no lo conseguiréis!. Ya podéis escribir todo lo que querais, que yo seguiré al pie del cañón. ¡Hala!, ahí queda eso. Y después de todo esto, vayamos con las cartas de este mes (sí, más vale -JJ).

¡Ah!, un momento. Primero de todo tengo que decirle a Alberto "Aki" Calvo que tendrá que darse por satisfecho con lo que le contesté en el número anterior, porque son muchos los amigos que han escrito, y todos tienen derecho a un pequeño rincón en este correo. Lo siento, Alberto, tal vez más adelante.

También tengo que hacer una aclaración para la gente que quiera la banda sonora que Rafael Luque hizo para el Taller de Animación. La duración de la cinta que se debe enviar es de 46 ó 50 minutos. Y se debe enviar a esta dirección, la del correo. Digo esto porque ya me han llegado 4 ó 5 cintas, y dos de ellas eran de 90 minutos. Además, la gente no sabía exactamente a dónde debía enviarla.

Una vez hecha la aclaración, empecemos con las cartas.

Ignacio José González Ochoa de Zaragoza

Sí, amigo Ignacio, la edición original de "Akira" (como la práctica totalidad de los mangas) es en blanco y negro. La industria del Manga requiere que sus autores trabajen muy rápido (algunos autores tienen que hacer hasta 150 ó 200 páginas al mes), debido a que las publicaciones tienen una periodicidad muy corta (semanales, quincenales o como máximo mensuales) y un volumen de páginas muy grande por número. Es por ello que prácticamente todo se publica en blanco y negro.

Dibujo original de Mª Isabel Gómez Cantero

Además el público japonés ya está acostumbrado a que sea así (no podemos decir lo mismo de los americanos, que lo colorean todo). En Japón, los trabajos en color se reducen casi exclusivamente a los libros de ilustraciones, que son unas auténticas joyas, y es donde el autor nos demuestra verdaderamente lo que él sabe hacer.

Pasando a otra cosa, te diré que precisamente hace poco se ha comenzado a editar en USA una adaptación al cómic de "Bubblegum Crisis". Y aunque está siendo realizada por autores americanos (Adam Warren/Robert DeJesus), el resultado es muy digno. Esta colección, que lleva el título de "Bubblegum Crisis: Grand Mal" y está siendo editada por Dark Horse Comics, la puedes conseguir pidiéndola en tu tienda especializada más próxima, por ejemplo a través del catálogo "Advance Comics".

En lo referente a mandar dibujos para nosotros, te remito a la contestación que di a Daniel Magán García en el número 11 (lo siento, pero no puedo estar explicándolo cada dos por tres).

Efectivamente se puede enviar el ranking a esta dirección, para eso está. ¿Acaso hemos dado alguna otra dirección?

Y no está nada mal pensado lo de hacer también un ranking de autores, se lo comentaré a K.I.A.

Con respecto a si existe una serie de "Akira" en imagen real, te diré que no. Lo que hay son un par de películas inspiradas en el personaje de Tetsuo, tituladas "Tetsuo" y "Tetsuo II" (esta última fué comentada en el número 9 de MangaZone) (y pronto aparecerán bajo el sello Strong Vídeo -JJ).

Bueno, una liquidada.

¡Ah!, ¿con que amenazas con volver a escribir? Pues aquí te espero, forastero.

Ryoga Carrasco Hibiki de Murcia

¡Vaya!, otro que se enganchó con Dragon Ball (así me gusta).

Antes de nada, gracias+gracias+gracias +gracias por tu apoyo (tú y yo ya nos entendemos).

Si lees la editorial, verás que pronto puede que la idea de un concurso sea una realidad. Un poco de paciencia.

Las preguntas para K.I.A. y Micky, las verás contestadas en sus respectivas secciones.

Así me gusta, que aprendáis idiomas. Y si es mientras veis Dragon Ball, mucho mejor.

¿OVAs de Ranma 1/2 en España, y posterbooks también de la misma serie? De momento no, a no ser que lo pidas expresamente a algún catálogo o tienda que traiga material de importación (y por lo tanto, en cualquier idioma menos español). Por si te sirve de algo, al final del correo volveré a dar algunas direcciones donde podéis encontrar este tipo de material.



Dibujo original de David Mieza

No tenemos noticias de que el manga "Gon" haya sido adaptado al anime. En cuanto averigüe algo, os lo comunicaré.

¿Que cuándo vamos a hacer el especial Bishojo que prometimos? ¡Hombre!, deja que nos documentemos un poco. ¿No te parece?

Con respecto a "Rumik World", existe una tercera historia, aparte de las dos que publicó Planeta-Agostini ("Fire Tripper" y "The Laughing Target"), su título: "Maris The Chojo". Planeta no ha publicado esta historia debido a que es mucho más corta que las anteriores (24 páginas, frente a 54 y 56). Tal vez en un futuro próximo se decidan por sacar un tomo recopilatorio, y publiquen ésta también.

Sí, "2001 Nights" fue publicada en USA por Viz Comics. Sin embargo, aquí en España me extrañaría que alguien se decidiese a traerla (y eso que está muy bien).

Para capturar imágenes de televisión se puede utilizar, por ejemplo, una tarjeta de vídeo (por ejemplo, para PC más concretamente, la VideoBlaster de Creative Labs.) (® -JJ). Y para maquetar revistas existen programas como Quark XPress o Aldus PageMaker (versiones 4.0 y 5.0 para PC, y 4.2 y 5.0 para Macintosh) (® también -JJ).

¡Por favor!, mandad una sola carta al ranking por persona y mes. ¡Al que mande más, le



Dibujo original de Mª del Carmen Bellido

corto los (piiiii...)! (bueno, a no ser que votéis a Santa Madoka, ya que Akane se le está acercando peligrosamente, y eso no me gusta nada. No, de verdad, una sola por més, ¿vale?).
Por último, dos curiosas preguntas (una para Rappel, y otra que... bueno, dejémoslo).
1ª pregunta: ¿Dónde se puede encontrar el cómic "Lycenne" en Madrid, ya que no está ni en Madrid Comics, ni en Indiana, ni en Crisis, ni en Metropolis? ¡Y yo que sé!. Compréndelo, si tú que te has pateado casi todas las tiendas de Madrid, no lo has encontrado, yo, que vivo en Valencia, cómo voy a saber lo que tienen allí (para más información, llamar a Rappel) (no molestéis a Rappel, quizá valga la pena pasarse antes por Akira Comics, C/ Guinzo de Limia 36; no es fácil que lo tengan, pero sí que puedan pedirlo -JJ).
Y 2ª pregunta: ¿Qué es eso de hacer tonos grises a base de puntitos? No lo entiendo.
¡Macho!, ¿es que no has oído hablar de las tramas de puntos? Cógete un papel y un lápiz, y empieza a hacer puntitos. A mayor densidad de puntos, más oscuro. ¡Está claro! Pues hasta otra, Ryoga.

<u>David Alvarez Carrascal de Getafe (Madrid)</u>
¡Hola, David el arruinado! (tranquilo, que no eres el único).
Para colaboraciones, te remito a lo que le he contestado al amigo Ignacio en la primera carta de este correo.
Sí, efectivamente la papiroflexia es muy interesante, y por ello K.I.A. me ha comentado que intentará incluir algunos ejemplos más en próximos números, dentro de la sección "Japón Japón".
El logotipo de la portada no lo vamos a cambiar de momento, ya que es el único que tenemos registrado (junto con el nombre), y no estamos como para hacer gastos extra registrando uno nuevo. Y tampoco está tan mal el que hay, ¡che! (se nota que es mío, ¿verdad? (sí que se nota, sí, cabezón -JJ) Tened en cuenta que cuando lo hice sólo disponía de un miserable PC 1512 de Amstrad, y tampoco pensaba que íbamos a llegar a donde hemos llegado).
* Javi, si sabes algo acerca de un Manga llamado "Mr. Veterinarian" contesta aquí. De lo contrario, borra estas tres líneas. (Si es que me provocáis, hombre, ¡niah, niah! -JJ).
Otro con lo del Shojo Manga. No nos pasáis ni una, ¿eh?
Libros en castellano para aprender japonés no hay demasiados, pero vamos a intentar darte una pequeña selección:
·Japonés Hablado (800 págs.). Introducción a la lengua y cultura de Japón. *Editorial Omnivox S.A. Distribuido por Alhambra.*
·El Japonés en 3 semanas. *Editorial De Vecchi.*
·Kanji, la escritura japonesa. *Editorial Hiperión.*
·Diccionario Español-Japonés. *Edi-6.*
Juan Gómez hace los dibujos del Macross Alternativo con mucho arte (no veas lo bien que dibuja, su estilo es único), y un ordenador Apple Macintosh LC II (¿otra vez? ® -JJ).
Aquí en Valencia comenzaron el día 14 de Abril a emitir los nuevos episodios de "Dragon Ball Z", y precisamente a partir de la lucha de Son Gohan con Célula.
Me parece que a Micky le tira más la Super Nintendo que el PC en el tema de los videojuegos (hasta que vio el Doom® -JJ). Y como son tan pocos los juegos de PC basados en Manga (se pueden contar con los dedos de una mano, todo lo contrario que en la SNES), me parece que tardaremos un poco en comentar los juegos de PC con dibujo o temática de Manga. Lo siento, él se encarga de esa sección.
Para terminar, como me dices que te gustaría conocer a gente de Madrid muy aficionada al Manga, he pensado que no te molestará que ponga aquí tu teléfono (6 96 43 86), así será más fácil que se pongan en contacto contigo (también se lo diré a Rosa María, como me pides).
¡Hasta la próxima!



Dibujo original de Elisabeth Gómez

<u>Javier Hombría Gestoso de Vigo (Pontevedra)</u>
Francamente, me parece fantástico que prefieras que pongamos como portada un dibujo hecho por profesionales (pones como ejemplo nuestro Nº 11), a uno hecho por alguien del equipo, para favorecer la venta y el éxito del MangaZone. Pero resulta que la portada del Nº 11 la hizo Juan Gómez, que es del equipo. Una pequeña contradicción por tu parte.
De todas formas, sé lo que quieres decir (pues a ver si se nota y me hacéis más caso, que me tenéis comida la moral -JJ). Pero resulta que nosotros intentamos utilizar la menor cantidad de dibujos originales posibles (sobre todo en las portadas), porque hay que pagar unos derechos por utilizarlas. Al hacerlo a nuestro modo, además de evitar problemas monetarios y legales, damos una oportunidad a los dibujantes de aquí (a los que cada vez exigimos una mayor calidad). Otro tema es que unos meses les salga mejor que otros, ya que la mayoría de las veces los dibujos son encargos muy concretos (por ejemplo: "tienes que hacer un dibujo sobre esta serie, porque va a ser el tema central del próximo número").
No es mala tu idea de crear un apartado en el "Taller de Animación" para informar sobre los distintos materiales y técnicas para dibujar. Se lo diré a Juan en cuanto lo vea.
Acerca de si comparto este amor por el Manga con otro tipo de cómic, te digo que en el fondo sí (tengo una buena colección de comic-book y tebeo español). Pero resulta que hace más de un año y medio que no compro un cómic que no sea un Manga. La verdad es que el Manga me tiene sorbido el seso, y ya no recuerdo lo que es un cómic-book o un tebeo (ni ya puestos, una ducha o una maquinilla de afeitar, ¡tío guarro! -JJ).
¡Matane!, David.



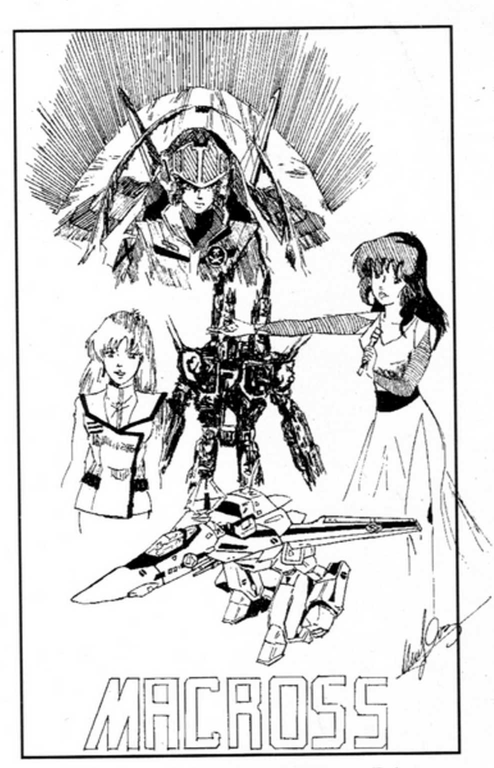
Dibujo original de David Álvarez

<u>Francisco Javier García Rúa de Gijón (Asturias)</u>
Alex: ¡Rápido, profesor Yumi, active la barrera protectora. Se acercan 4 desaprensivos que pretenden bombardearnos!
Yumi: ¡Tranquilo, Alex, no son rivales para tí. Preparate a salir con el Contestor-Z!
Una vez fuera del Instituto de Investigaciones Contestatómicas y frente a los cuatro desaprensivos, éstos se presentaron como Jorge González González, Oscar González González, Arturo García Rúa y Francisco Javier García Rúa.
Después de tres horas inmóviles, frente a frentes (ellos son 4), y gracias a mi gran poder de deducción, descubrí que se trataba de dos parejas de hermanos, y por lo tan... ¡alto, alto, alto...!, creo que esta chorrada ya ha llegado demasiado lejos, así que será mejor que corte y vaya a lo que toca (no, si total... ya estamos acostumbrados... -JJ).
Vayamos con las preguntas.
¿Por qué le gusta tanto Krilin a JavHunter, si es uno de los personajes menos impresionantes de "Dragon Ball", y encima está calvo?

Bueno, dejemos que sea Javier quien os conteste.* ¡Hala Javi, a por ellos!
Pues vaya con el Contestor-Z. En fin, resulta que Krilin siempre me ha resultado muy gracioso, precisamente porque representa a la perfección el papel de antihéroe en los comienzos de la serie, cuando Goku y él comienzan a entrenarse con el Maestro Mutenroshi y Krilin comete toda clase de perrerías para superar a Goku. Pero después el personaje se enriquece mucho, y pese a la lógica imposibilidad de mantenerse a la altura de Goku, nunca deja de superarse, siempre se mantiene como el amigo fiel e incondicional, y es el único personaje secundario (aparte de Piccolo) que da la cara y se planta junto a Goku de cara al malo, sea quien sea, siempre. Eso sí que es faito (faith, fe, perseverancia). Además, comparto su suerte con las mujeres, aunque yo no llevo la cabeza rapada y sí que tengo nariz (según ciertos "amigos", soy casi una nariz pegada a un hombre). Quién sabe, quizá si soy tan buena persona como él acabo encontrando a mi C-18. Pero, sinceramente, la razón principal por la que siempre digo que Krilin está inmenso en las películas, es en realidad... porque ningún otro personaje de Dragon Ball consigue arrancarme tantas carcajadas como él -JJ.
¿Porqué Antena 3 repite y repite las series una y otra vez?
Es bien sencillo (como diría cierto presidente nuestro). Si no compras series nuevas, no te gastas dinero (resulta bastante barato, ¿verdad?). Esa parece ser la razón, y no sólo a nivel de dibujos, es que lo están repitiendo prácticamente todo, tanto series americanas como de producción propia (no sé qué aborrezco más, si Farmacia de Guardia o Fresh Prince, y eso que la última me encantaba... hasta la cuarta reposición -JJ). Así pueden decir que son la cadena privada con más beneficios, ya que no se han gastado prácticamente ni un duro en el último año.
Pasando a otra cosa, la primera parte de la serie "Ranma 1/2" (18 capítulos), sí que seguía, aproximadamente, la misma evolución que el manga. Sin embargo, la segunda parte (143 capítulos) no lo hace. Éstas son las dos partes que hasta ahora ha emitido Antena 3.
En la práctica totalidad de CDs de "Touch" aparecen temas de la serie, pero uno donde podéis encontrar recopilados los mejores de la misma es el "Best Song Book" de Pony Canyon, numero de serie D30G0082 (año 1989).
Con respecto a la misma pregunta anterior, pero sobre la serie "Legendary Idol Eriko", os diré que sólo existen (que tenga yo noticia) dos CDs de esta serie. Estos son el "Song Book 1" y "Song Book 2", muy difíciles de encontrar. En el primero de ellos se encuentran los tres temas más famosos de Eriko.
Por el momento, y si las ventas no bajan, Planeta seguirá publicando "Caballeros del Zodíaco" con regularidad. El argumento general del manga no difiere en gran medida con la serie de animación. Es difícil mantener una uniformidad constante en el dibujo de una serie de animación de más de 100 episodios (el grupo de dibujantes que se encarga de la misma puede sufrir variaciones, el director de la producción deja la misma a cargo de un ayudante, los materiales que utilizan pueden variar, etc...).
Sobre Silent Knights, de Kurumada, habrá un próximo artículo, posiblemente a cargo del señor Alís.
La serie "Sailor Moon", que emitió Antena 3 recientemente, se trataba ciertamente de la versión íntegra japonesa de la serie "Sailor Moon" (46 episodios). Lo que ocurre es que existe una secuela de "Sailor Moon" titulada "Sailor Moon R", que ya es más larga que su predecesora.
Por último, se puede enviar cualquier tipo de iniciativa (idea, guión, diseño de personajes, música, etc...), al Taller de Animación, tanto si está basada en otros trabajos, como si es totalmente nueva. La dirección para mandar los trabajos es la misma del correo, pero en el sobre debéis poner: "Para el Taller de Animación".
Bueno, adiós. Y perdonad por lo de "desaprensivos", que sólo era una broma.

Dibujo original de Pedro Martínez Legua

Yanira Montañez Santana de Santa Cruz de Tenerife
¡Anda!, una de las de una hora menos. ¿Será por eso que la he dejado para el final? ¡Konnichiwa, Yanira!
Además, es la primera vez que nos escriben desde las Canarias. No sabía que el MangaZone llegase hasta allí (nunca te acostarás sin saber una cosa más -JJ). Bueno, otro alfiler para mi mapa. Y ahora vamos a contestar a tus preguntas.
El autor de "Touch" es el genial Mitsuru Adachi.
El autor de "Legendary Idol Eriko" es un conjunto de autores en realidad, o mejor dicho de creadores: el Studio Live.
"Bastard!" sí tiene una versión animada, está siendo editada por Shueisha en capítulos de 30 minutos.
Por último, a Yanira le gustaría cartearse con otros aficionados de la península. Para todos aquellos que quieran escribirle, ahí va su dirección: Yanira Montañez Santana
C/ Alvarez de Lugo 53 - 3 Izq.
CP 38004 (Sta. Cruz de Tenerife)
Sus series favoritas son... ¡todas!. La lista es tan larga que así acabo antes, ¿no te parece?
¡Hasta la vista, Yanira!
Se acabaron las cartas. Pero antes de terminar, un par de cosas.



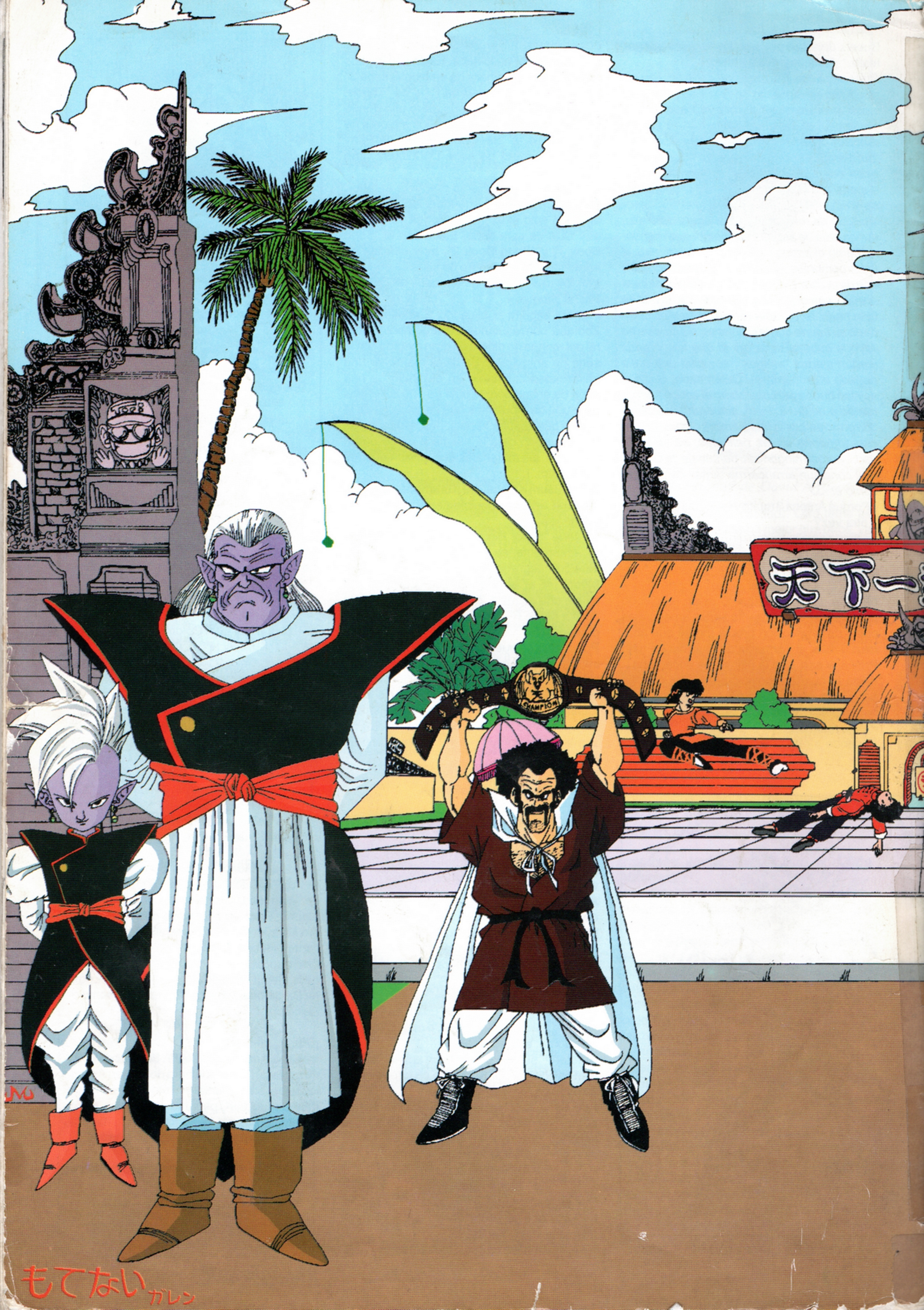
Dibujo original de Virginia Díaz

Mi agradecimiento a David y Juan I. Mieza Fernández por la cronología de "Robotech" que nos han enviado. Habéis hecho un buen trabajo, gracias. Seguro que la utilizaremos pronto.
Y lo prometido, es decir, las direcciones para pedir material:
·H.T.S. C/Fray Luís Colomer 7-3
CP 46021 Valencia Tlf. (96) 393-55-60
·Krypton Cómics C/Matias Perelló 25 Bajo
CP 46005 Valencia Tlf. (96) 395-65-85
Por último, un saludo para los amigos:
Jose Cánovas Prados de Badalona (Barcelona), Claudio García Chuliá de Valencia, Antonio Martínez Mateu de Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona), Virginia Díaz Martínez de Pozuelo de Alarcón (Madrid), Sandra Navarro Alfonso de Alicante, Jesus Perol Campos de Valencia, Alejandra María Gallardo Solís de Sevilla, María Isabel Gómez Cantero de Madrid, Luis Enrique Regidor Domínguez de Sevilla, Juan Antonio Vega Rodríguez de Coslada (Madrid), Miguel Sureda Gabaldón de Valencia, Jose María Fernández Villaverde de Valladolid, David del Castillo Manso de Madrid, Raúl Urrea Alfonso de Valencia, Pedro Manuel Vicente Chinchilla de Elche (Alicante), Hector Tendero Robles de Valencia, Francisco Javier Correchano Gil de Talavera de la Reina (Toledo), Pedro Martínez Legua de Barcelona, y Elisabeth Gómez Cosmo de Sevilla.

¡Ufff...!, por fin terminé. Son las 7:58 de la mañana, ¿qué hago ahora?. Si me acuesto, ya no me levanto hasta la hora de comer. Así que lo mejor será aguantar un rato más, ver "Papá Piernas Largas", pegarse una buena ducha (¡mentira, guarro! -JJ) y empezar la marcha, que hoy tengo muchas cosas que hacer.

Alejandro Maicas

Correo MangaZone:
C/ Músico Barbieri 5, 21.
46018 VALENCIA.


天下一
CHAMPION
もてないガレン